СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

#16 II 193
АВГУСТ, 2005

I PC II PLAYSTATION 2 ... II DS II P

Hitman: Blood Money
А ТЕБЕ, ЛЫСЫЙ, Я ТЕЛЕФОНЧИК НЕ СКА... ААА!!!

The Suffering: Ties That Bind
ДЕТИ В ПОДВАЛЕ ИГРАЛИ В ГЕСТАПО

Ник Перумов
РАЗГОВОР С ПИСАТЕЛЕМ

демо-тест L.A.Rush видео на диске

DUNGEON SIEGE II

В РАЗРАБОТКЕ:
ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ | FIRE EMBLEM | MYST V | DEVIL KINGS | SOCOM 3 | MAGNA CARTA | CALL OF CTHULHU





ОБЗОРЫ:
JUICED | SAMURAI WESTERN | FANTASTIC 4 | WIPEOUT PURE | CODENAME: PANZERS PHASE TWO

Акелла

BIG MUTHA TRUCKERS 2

МАЗАТРАКЕРЫ! 2

СВОБОДУ МАМОЧКЕ!

Парки бонусных грузовиков - мечта любого дальнобойщика

Опасные и в то же время невероятно веселые приключения

Все секреты купли-продажи прямо на дороге

Десятки различных игровых объездов

eutechnyx

EMPIRE

КРИ 2005

Семья Джексонов издавна славилась своим умением зарабатывать на грузоперевозках. Отлично жили – не тужили, пока главенствующая Мамам не решила наглым образом уйти от уплаты налогов, за что и была арестована местными властями. Дело серьезное, и суммы немалые. Для того чтобы вызволить "горе – бизнесменшу" из заключения и выиграть щекотливое дело, необходимо заручиться поддержкой кузена Джейкоба, самого талантливого и высокооплачиваемого, а проще говоря – баснословно дорогого местного адвоката. Теперь трем мамашиным деткам – недотепам предстоит заняться сбором необходимой суммы денег.

E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

СОЮЗ М.Видео ВИДЕОЛЕНД

Akella

АВГУСТ #16(193) 2005

НА СТАРТ!



СЛОВО РЕДАКТОРА

УДАЧИ!

Обычно «Слово редактора» начинается с приветствия, а я вот прощаюсь. Есть на то свои, особые причины, но о них в заключительном абзаце. А сейчас о делах редакционных.

Со следующего номера выходим на прежние объемы. Те, кто читает «СИ» регулярно, наверняка знают, что в летние месяцы журнал «худеет» на 16 страниц. Пора отпусков заканчивается, и мы с удвоенной энергией принимаемся за работу. Тем более что река игровых релизов, усохшая летом до жиденького ручейка, скоро выйдет из берегов.

А теперь о причинах. С 1 августа я покидаю «СИ». Полтора года работы в журнале были самыми насыщенными в моей жизни. И пока самыми лучшими! Грех жаловаться на коллег: приняли меня на редкость тепло и к тому же очень многому научили. Не хочу никого выделять, лучше поблагодарю всех. Спасибо и вам, дорогие читатели, – за критику, за поддержку, просто за то, что вы есть. Впрочем, далеко от «Страны» я не убегу: пересаживаюсь за соседний стол, буду работать в редакции дружественного издания «РС ИГРЫ». И еще точно помогу «СИ» со сдачей следующего номера. Не исключено, кстати, что мои статьи на страницах журнала вы увидите еще не раз. А потому прощаться окончательно не собираюсь, слишком многое у меня связано с «Страной Игр». Удачи вам всем! И до скорого!

Алексей «Chikitos» Ларичкин



СТАТУС: Пока еще зам. главреда

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Dungeon Siege II

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



PC

BloodRayne	123
Call of Cthulhu: Destiny's End	67
Codename: Panzers Phase Two	98
Crime Life: Gang Wars	74
Dungeon Lords	114
Dungeon Siege II	22
EverQuest II: Desert of Flames	76
Fantastic 4	116
Great Invasions	84
Hitman: Blood Money	42
Imperial Glory	147
Juiced	106
Myst V: End of Ages	70
Project: Snowblind	123
The Settlers: Наследие королей	122
The Suffering: Ties That Bind	36
Titan Quest	84
Vanguard: Saga of Heroes	72
Восточный фронт: Неизвестная война	62
Наследие: Тени прошлого	122
Психотоксик: Врата ада	120
Рыцари Хаоса	122
Рыцарь дорог 2	123

PS2

Chulip	82
Devil Kings	77
Fantastic 4	116
Genji: Dawn of the Samurai	60
Graffiti Kingdom	104
Hitman: Blood Money	42
Juiced	106
Killer 7	102
L. A. Rush	54
Magna Carta: Tears of Blood	66
Romance of the Three Kingdoma X	100
RPG Maker 3	80
Samurai Western	110
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	78
Tekken 5	144
The Suffering: Ties That Bind	36

GC

Fantastic 4	116
Fire Emblem: Path of Radiance	68

Xbox

Call of Cthulhu: Destiny's End	67
Crime Life: Gang Wars	74
Fantastic 4	116
Hitman: Blood Money	42
Juiced	106
Killer 7	102
L. A. Rush	54
Samurai Western	110
The Suffering: Ties That Bind	36

GBA

Riviera: The Promised Land	108
Winx Club	83

DS

Bomberman DS	112
Lunar: Dragon Song	82
Zoo Keeper	121

PSP

Wipeout Pure	118



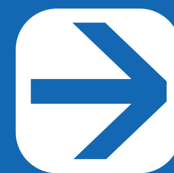
НА ОБЛОЖКЕ



ОТ СРАВНЕНИЙ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ ЧАСТИ DUNGEON SIEGE С DIABLO НЕ УЙТИ. КОРОЛЬ ЖАНРА ГОРДЕЛИВО ВОССЕДАЕТ НА ТРОНЕ УЖЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ И НЕ БОИТСЯ ПОДКОВЕРНЫХ ИНТРИГ. ВРЯД ЛИ КОМУ-ТО ПОД СИЛУ ЕГО СВЕРГНУТЬ. СТУДИЯ GAS POWERED GAMES РЕШИЛА НЕ СТРОИТЬ КОЗНИ И НЕ СОВЕРШАТЬ ДВОРЦОВЫЙ ПЕРЕВОРОТ. РАЗРАБОТЧИКИ ЛИШЬ СЛЕГКА ПОДКОРРЕКТИРОВАЛИ ПУТЬ СВОЕГО ГЛАВНОГО ПРОЕКТА. DUNGEON SIEGE II НЕУДЕРЖИМО ТЯНЕТ В СТОРОНУ RPG, ХОТЯ ЗНАКОМЫЕ ЕЩЕ ПО ПЕРВОЙ СЕРИИ ДИНАМИЧНЫЕ БОИ В СТИЛЕ HACK'N'SLASH И ТОЛПЫ КРОВОЖАДНЫХ МОНСТРОВ НИКУДА НЕ ДЕЛИСЬ. ТВОРЕНИЕ КРИСА ТЕЙЛОРА СОТОВАРИЩИ МОЖНО СТАВИТЬ В ОДИН РЯД С ХИТОМ ОТ BLIZZARD. ОНО НЕ ХУЖЕ И НЕ ЛУЧШЕ, ОНО ПРОСТО ДРУГОЕ.

АВГУСТ #16(193) 2005

В НОМЕРЕ





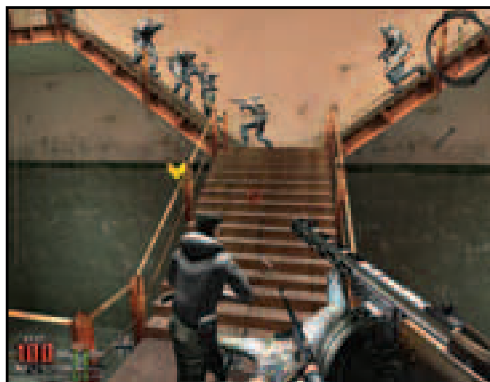
47

HITMAN: BLOOD MONEY

ХИТ?!

ЛЮДИ ТАКОЙ ОПАСНОЙ ПРОФЕССИИ, КАК У АГЕНТА №47, ДОЛГО НЕ ЖИВУТ. А ЛЫСОМУ ВСЕ НИПОЧЕМ – ЗАКАЗЫ ВЫПОЛНЯЕТ БУДТО СЕМЕЧКИ ЛУЗГАЕТ. А ТЕПЕРЬ ЕЩЕ И ДЕНЬГИ ЗА ЭТО ПОЛУЧАЕТ. ВСТРЕЧАЙТЕ ЧЕТВЕРТУЮ СЕРИЮ – HITMAN: BLOOD MONEY. /42





ХИТ?!

НАШ АРТ-ДИРЕКТОР НАЗВАЛ THE SUFFERING: TIES THAT BIND НЕВООБРАЗИМО УЖАСНОЙ ИГРОЙ. ДЛЯ ПРОЕКТА В ЖАНРЕ SURVIVAL HORROR ЭТО МОЖНО СЧИТАТЬ КОМПЛИМЕНТОМ. /36

В РАЗРАБОТКЕ

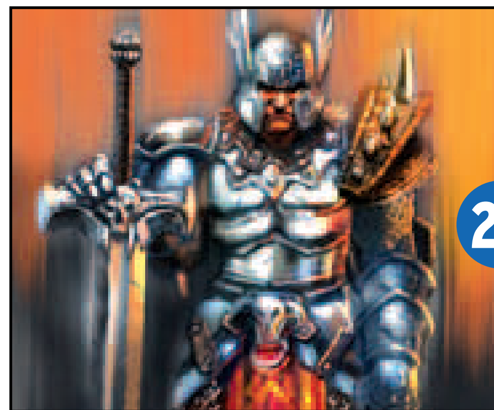
«ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА» – НАШ ОТВЕТ CALL OF DUTY И RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN. ТЕЛЕКИНЕТИКИ И ПИРОМАНЬЯКИ В ОТЕЧЕСТВЕННОМ FPS НА ТЕМУ ВТОРОЙ МИРОВОЙ. /62

НОВОСТИ

- Кофейный скандал 04
- Император под угрозой 06
- Majesco в суде 06
- Реклама насильно 08
- Актеры для Уве Болла 08
- Перспективы PSP 10
- Resident Evil 5 в разработке 12

ТЕМА НОМЕРА

- Dungeon Siege II 22



22

СПЕЦ

- Сериал Grandia 28
- Нарния 48



28

ХИТ?!

- The Suffering: Ties That Bind 36
- Hitman: Blood Money 42

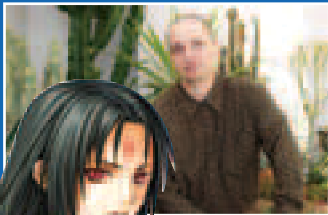
Интервью с

- Ником Перумовым 56
- Йосики Окамото 60

СЛОВО КОМАНДЫ

- Авторская колонка I (Глагол) 92
- Авторская колонка II (Врен) 94
- Авторская колонка II (Зонт) 96

THE SUFFERING: TIES THAT BIND – ИГРА, КОТОРАЯ НАПУГАЕТ ВСЕХ



Интервью с Ником Перумовым

Мы побеседовали с одним из ведущих российских писателей-фантастов обо всем. В том числе и об играх. Полную версию интервью (включая и диктофонную запись в формате MP3) ищите на нашем диске. К интервью прилагается конкурс, победители которого получат книги с автографами самого Ника. /56



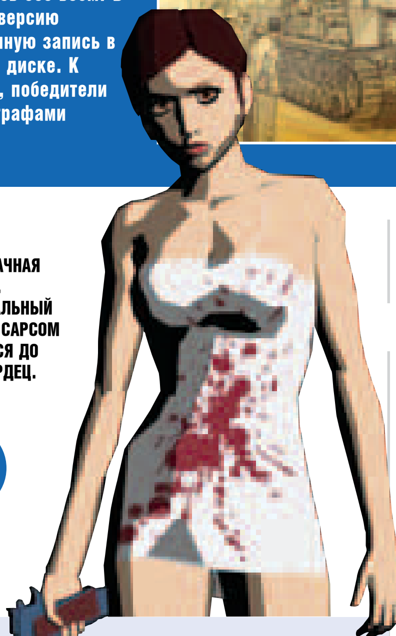
Codename: Panzers Phase Two

А ведь говорили-то, говорили… Что вторая «фаза» – это даже не продолжение, а чуть ли не новая игра. Только вместо «орловского» бриллианта, нам в руки попал здоровенный булыжник, припорошенный африканским песочком. Создатели затянули старую песню, дописав к ней парочку куплетов. Послушать ее можно, но подпевать уже не хочется. /98



FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE
НАКОНЕЦ-ТО, GAMECUBE ОБЗАВЕДЕТСЯ СОБСТВЕННОЙ СОЛИДНОЙ ТАКТИЧЕСКОЙ RPG.

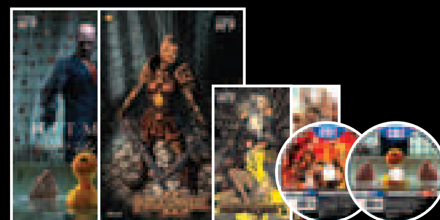
68



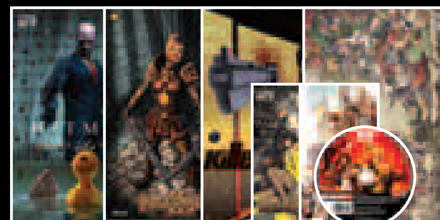
KILLER 7
САМАЯ НЕОДНОЗНАЧНАЯ ИГРА ЛЕТА. КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ БОЕВИК ОТ CAPCOM ДОСТУЧАЛСЯ ДО НАШИХ СЕРДЕЦ.

98

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD
Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

ДЕМО-ТЕСТ

- L. A. Rush 54

В РАЗРАБОТКЕ

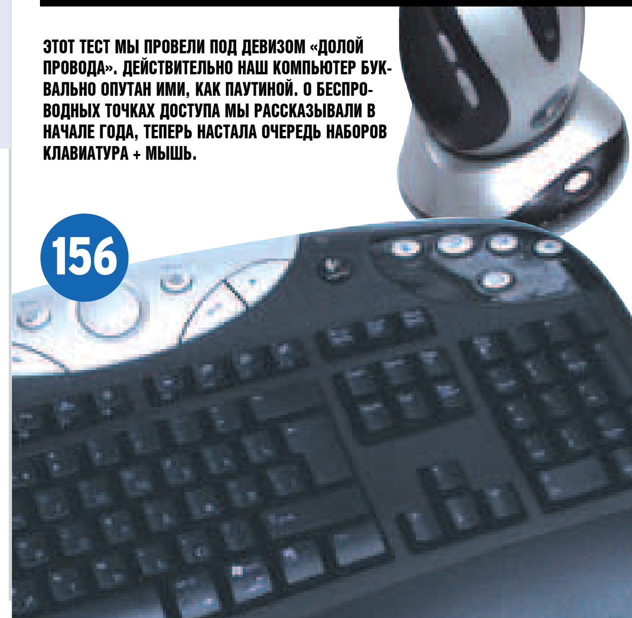
- Третий фронт 62
- Magna Carta: Tears of Blood 66
- Call of Cthulhu: Destiny's End 67
- Fire Emblem: Path of Radiance 68
- Myst V: End of Ages 70
- Vanguard: Saga of Heroes 72
- Crime Life: Gang Wars 74
- EverQuest 2: Desert of Flames 76
- Devil Kings 77
- SOCOM 3: U.S. Navy SEALs 78
- RPG Maker 3 80
- Chulip 82
- Lunar: Dragon Song 82
- Winx Club 83
- Great Invasions 84
- Titan Quest82 84

ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 86

ОБЗОР

- Codename: Panzers Phase Two 98
- Romance of the Three Kingdoma X 100
- Killer 7 102
- Graffiti Kingdom 104
- Juiced 106
- Riviera: The Promised Land 108
- Samurai Western 110
- Bomberman DS 112
- Dungeon Lords 114
- Fantastic 4 116
- Wipeout Pure 118
- Психотоксик: Врата ада 120
- Zoo Keeper 121



ЭТОТ ТЕСТ МЫ ПРОВЕЛИ ПОД ДЕВИЗОМ «ДОЛОЙ ПРОВОДА». ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НАШ КОМПЬЮТЕР БУКВАЛЬНО ОПУТАН ИМИ, КАК ПАУТИНОЙ. О БЕСПРОВОДНЫХ ТОЧКАХ ДОСТУПА МЫ РАССКАЗЫВАЛИ В НАЧАЛЕ ГОДА, ТЕПЕРЬ НАСТАЛА ОЧЕРЕДЬ НАБОРОВ КЛАВИАТУРА + МЫШЬ.

156

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 122

PLAYMOBILE

- Обзор игр для мобильных телефонов 126

АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 130

КИБЕРСПОРТ

- Новости WCG Russia 2005 132
- Сборная России по Warcraft III в финале ENC 132
- Warcraft III: The Frozen Throne за Орду 134

ОНЛАЙН

- Новости Сети 136
- Обзор примечательных сайтов Сети 138
- Открытые бета-тесты августа 140

ТАКТИКА

- Коды 142
- Tekken 5 144
- Imperial Glory 147

ЖЕЛЕЗО

- Новости 150
- Мини-тест LCD Samsung SyncMaster 930BF 154
- Обзорный тест наборов мышь+клавиатура 156

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай! 160
- Обратная связь 166
- SMS-конкурс 167
- Содержание дисков 172
- Анонс следующего номера 174

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	«АКЕЛЛА»	35	EXCILAND	135	MOBILE.KM.RU	155	АКЦИЯ ЖУРНАЛА «ХУЛИГАН»
03 ОБЛОЖКА	«ТЕХНОТРЕЙД»	41	ZYXEL	87	ЖУРНАЛ MAXI TUNING	163	NETLAND
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	53	SAMSUNG	124-125	АКЦИЯ «КАЗАКИ»	164-165	ЖУННАЛ «НЕОН»
5	KINGMAX	59	NIVAL	129	@MAIL.RU	169	ЖУРНАЛ «ЖЕЛЕЗО»
7	KOMTEK	61, 65, 81, 93, 97, 101, 119	«1С»	139	HOME INTERACTIVE	171	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
9, 11, 13, 19, 20, 21	«АКЕЛЛА»	63	MAGIC THE GATHERING	140	«ЦИФРОВЫЕ ВЫХОДНЫЕ»	173	ЖУРНАЛ «МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ»
15	DEPO	47, 85, 95, 113	«БУКА»	141	GAMEPOST	176	«ТУРНИР 10 ГОРОДОВ»
27	МТС	65, 71, 109	«РУССОБИТ-М»	143	ISIC		
33	R-STYLE COMPUTERS	89	MADOS	152-153	SYNC		

BLU-RAY ПОБЕЖДАЕТ



Война форматов вовсю идет, и в ней уже есть фаворит – предложенный Sony стандарт Blu-Ray.

Исследования, проведенные Penn, Schoen, and Berland Associates показали, что в настоящее время технология Blu-Ray является наиболее перспективной по мнению будущих пользователей. В течение проведенного в рамках исследования опроса стало известно, что 58% из опрошенных 1200 человек считают Blu-Ray технологией будущего. Главному противнику формата Sony, HD-DVD, было отдано всего 16% голосов. Напомним, что за разработкой последнего стоит компания Toshiba и ее технология в настоящее время проигрывает не только в глазах общества, но также и по своим техническим показаниям: всего 15 ГГбайт против 27 ГГбайт у Sony. Также стоит отметить и то, что на данный момент максимальный объем дисков HD-DVD был доведен всего лишь до 45 ГГбайт в трехслойном варианте, в то время как компании TDK удалось создать диск Blu-Ray объемом в 100 ГГбайт. Единственная проблема состоит в том, что формат Sony является абсолютно новой технологией, а HD-DVD – просто результат эволюции старого DVD, а, следовательно, диски и устройства их чтения обойдутся пользователям дешевле. ■





КОРОТКО

КОМПАНИЯ ELECTRONIC ARTS заявила о том, что не считает консоль Revolution приоритетной для себя платформой. Основным полем деятельности этой копании станут рынки Xbox 360 и PlayStation 3.

АВСТРАЛИЙСКАЯ КОМПАНИЯ DISSECTA объявила о том, что выступит в качестве спонсора одного из докладов на Australia Games Innovation Center, проходящего под названием Don't Be Distracted By PR. Основной его темой станет обсуждение грамотной раскрутки проекта, а также рассмотрение того, чему можно верить, а что является чистой ложью.

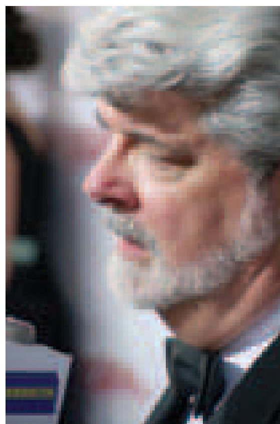
ПО НЕКОТОРЫМ ДАННЫМ, компания IBM в настоящий момент занята разработкой домашнего компьютера на основе процессора от PlayStation 3, Cell.

КОРОТКО

ПОСЛЕ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ с Vivendi Universal, о которых мы вам рассказывали в одном из предшествующих номеров, компания Valve пришла к решению, что без патронажа крупного издательства им все-таки не прожить и подписала контракт на сотрудничество с Electronic Arts. В скором времени последняя издаст для платформы Xbox игру Half-Life 2.

МНОГОСТРАДАЛЬНАЯ ACCLAIM, даже покинув этот свет, все никак не может найти покой. На этот раз стало известно о том, что эта торговая марка, по единогласному соглашению акционеров, будет продана. В качестве одного из покупателей фигурирует Central Investment Holdings, готовая заплатить около 100$ тыс.





LUCASARTS РАСШИРЯЕТСЯ

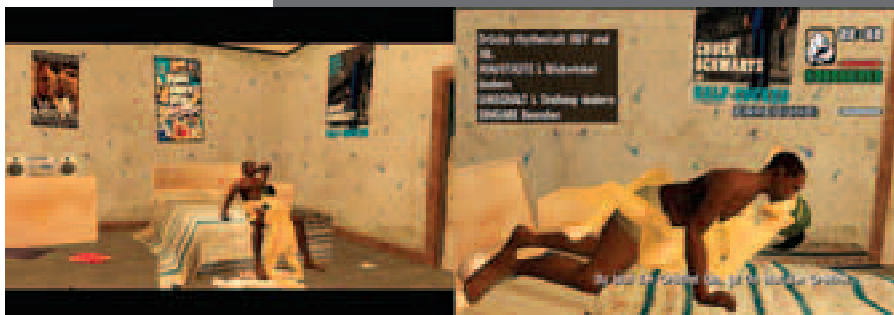
Компания LucasArts сообщила о том, что собирается расширяться. По заявлению представителей компании, в скором времени штат сотрудников будет увеличен вдвое и составит почти 150 человек. Также было объявлено о том, что компания собирается начать разработку сиквела Mercenaries и новых игр серии Indiana Jones. Напомним, что в недавнем прошлом компания несколько почистила свои ряды и из 80 сотрудников оставила лишь 50 человек. ■

КОФЕЙНЫЙ СКАНДАЛ



Мод Hot Coffee для Grand Theft Auto: San Andreas привел к падению акций компании Take-Two Interactive, а также к изменению рейтинга самой игры на более высокий.

Мод для Grand Theft Auto: San Andreas, под названием Hot Coffee вызвал бурю эмоций со стороны рейтинговых ассоциаций и простых потребителей. Для тех, кто не в курсе дела, поясним, что он дал возможность игрокам принять участие в сексуальных мини-играх, посвященных финальному этапу развития разнополых отношений. Увидев такой резонанс со стороны потенциальных избирателей, к публичному скандалу присоединилась даже жена бывшего президента США, Хилари Клинтон, не преминувшая заявить о том, что будет бороться с жестокостью, сексом и насилием в играх, также о том, что во всем виновата ESRB, которая оказалась слишком некомпетентной организацией. Естественно, такого поворота событий игровые судьи стерпеть не смогли и публично завили о том, что займутся расследованием поступившей информации. Последствия шумихи, вызванной появлением Hot Coffee, оказались достаточно серьезными. ESRB, поняв свою ошибку, все-таки изменила рейтинг на Adults Only, тем самым, запретив продажу игры лицам, которым не исполнился 21 год. По некоторым сведениям, коробки с детищем Rockstar уже исчезли с полок крупнейших торговых сетей. Не сидит сложа руки и издатель GTA:SA. Take-Two до сих пор продолжает заявлять о неправомерности подобных решений, так как изначально возможность была скрыта от конечных пользователей. Также Take-Two старается предотвратить исчезновение с полок магазинов копий GTA: SA и предлагает продавцам самостоятельно наклеить символику нового рейтинга на коробки с игрой, либо поменять нераспроданные версии на новые, в которых будет заблокирована лазейка, используемая модом Hot Coffee. Помимо этого, издательство столкнулось и с финансовыми проблемами: в связи с резким снижением уровня продаж ее главного хита, им пришлось снизить предполагаемый доход за текущий финансовый год, почти на 6% упали в цене и акции компании. История может отрицательно отразится не только на издательстве, но и на будущем игрового комьюнити, занимающегося разработкой модификаций. Вполне возможно, что многие компании придут к выводу, что намного безопасней запретить вмешательство в код игры, тем самым поставив крест на разработках энтузиастов. ■

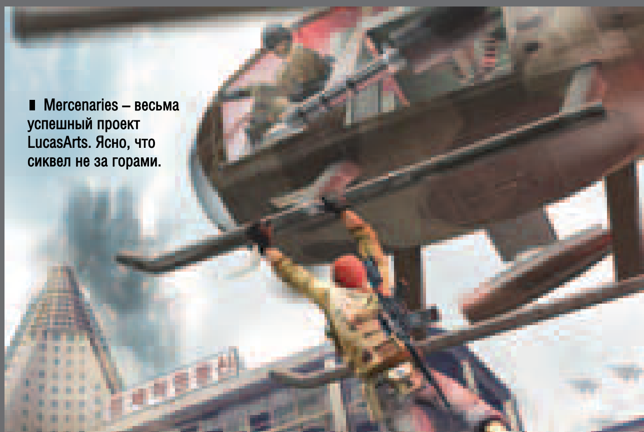


SONY И ФИЗИКА



Игры для PlayStation 3 будут максимально реалистичными. Правда-правда.

Sony подписала договор с компанией AGEIA, по которому первая получит в свое распоряжение PhysX SDK и включит его в инструментарий для разработки софта под PlayStation 3. Напомним, что AGEIA в недалеком прошлом объявила о скором выпуске специального процессора PhysX, задачей которого является обработка физики объектов в игре. Напомним, что ранее те же проблемы обычно решались движком Havok, использующим вычислительные мощности CPU. AGEIA предложила отдельный чип, отвечающий за физические явления в игре и, следовательно, не перегружающий сложными расчетами центральный процессор. Естественно, компания Sony не собирается добавлять в свою приставку лишнее железо, она всего лишь лицензировала инструментарий и программное обеспечение. ■



Mercenaries – весьма успешный проект LucasArts. Ясно, что сиквел не за горами.



SONY – РЕФОРМАТОР



Компания Sony произвела некоторые перестановки в своем списке сотрудников, а также открыло азиатское подразделение.

Компания Sony Computer Entertainment объявила о некоторых перестановках и о создании новых подразделений в рамке кампании по расширению игрового бизнеса. Уйдя с поста исполняющего обязанности президента Sony Computer Entertainment Europe, Фил Харрисон займет место главного исполнительного продюсера, в обязанности которого входит контроль над разработкой игр по всему миру. Помимо этого, повышение также получил Кадзунори Ямаути, создатель серии Gran Turismo и президент Polyphony Digital, теперь он является одним из исполнительных директоров SCE. Последним значимым изменением в штате сотрудников стало назначение Масаюки Тятани на должность руководителя недавно созданной Computer Development Division, входящей в состав Computer Business Group. Открылось также новое подразделение, получившее название Sony Computer Entertainment Asia, руководящую должность в котором занял Тэцухико Ясуда, бывший финансовый директор Sony Computer Entertainment Hong Kong. В его обязанности будет входить решение проблем с поставкой игрового софта и железа на азиатский рынок. Наконец, в этом месяце компанией было организовано специальное подразделение Sony Computer Entertainment Japan Studio, призванное следить за разработкой главной игровой линейки SCE. ■



Фил Харрисон.



Кадзунори Ямаути.

КОРОТКО

КАК ПОКАЗАЛИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Parks Associates, в настоящий момент среди азиатской игровой общественности установилось равенство полов. Среди геймеров женщины составляют почти 49%. К сожалению, данное утверждение пока не касается остального мира, в котором пока женский пол относится к играм достаточно прохладно.

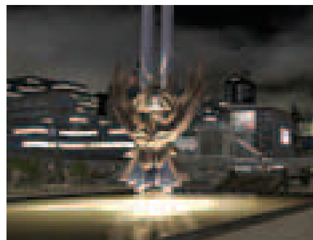
BLIZZARD ENTERTAINMENT

сообщила о том, что собирается в скором времени заняться разработкой и выпуском на карманных консолях своих прошлых хитов. Как стало известно, реинкарнации подвергнутся Diablo 2, а также StarCraft. Целевые платформы: PlayStation Portable и Nintendo DS.

ИМПЕРАТОР ПОД УГРОЗОЙ

Рынок заполнен однотипными MMORPG. Многие из них могут не окупиться. Издатели в панике.

Разработка многопользовательской онлайновой игры Imperator компанией Mythic Entertainment остановлена. Как было заявлено представителями фирмы, подобное решение было принято для того, чтобы пересмотреть все то, что было сделано, и подключить аналитический отдел для оценки состоятельности и рентабельности произведенных работ. Если игра будет признана годной и прибыльной, то разработка продолжится, если нет, то все труды отправятся на свалку. В настоящий момент персонал, занимавшийся Imperator, отправлен на помощь подразделениям, разрабатывающим MMO на основе вселенной Warhammer 40K. Помимо этого, Mythic также заявила о том, что на неопределенный срок откладывается и их выход на издательский рынок в Европе. ■



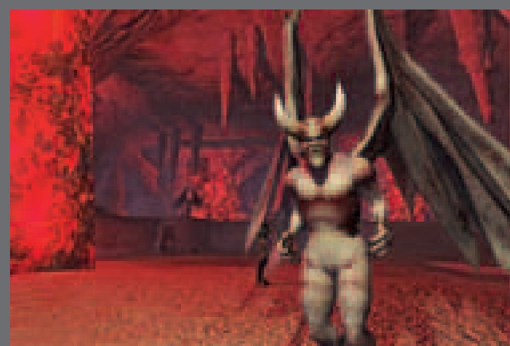


STATION EXCHANGE В ДЕЙСТВИИ

Легализована продажа и покупка предметов в EverQuest! Однако она взята под контроль Sony...

Компания Sony Online Entertainment запустила свой сервис по продаже за живые деньги игрового контента в EverQuest 2. Он получил название Station Exchange. Мы уже сообщали о нем в прошлых номерах нашего журнала, но все-таки напомним, что новый сервис станет первым официальным аукционом в мире многопользовательских онлайновых игр. С каждой сделки компания SOE будет брать комиссионные, при этом фирма утверждает, что торговля будет идти исключительно между пользователями игры, и разработчики не собираются наводнять рынок искусственно созданными предметами. Помимо этого, на Station Exchange также можно будет приобрести внутриигровую валюту, курс которой сейчас оставляет $0.21 за один золотой. ■





SONY УРЕЗАЕТ PS3

Компания Sony Computer Entertainment заявила о том, что не собирается включать в свою новую консоль PlayStation 3 функцию маршрутизатора. По мнению аналитиков фирмы, это позволит сократить стоимость консоли до приемлемого уровня. Напомним, что эта функция должна была позволить пользователям подключать к PlayStation 3 различные бытовые устройства, превращая ее в центр развлечений. Теперь в качестве хаба предлагается использовать домашний PC. Стоит напомнить, что в угоду ценовой политике компании уже пришлось отказаться от жесткого диска. Он будет продаваться отдельно. ■

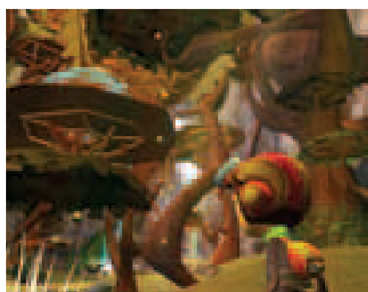


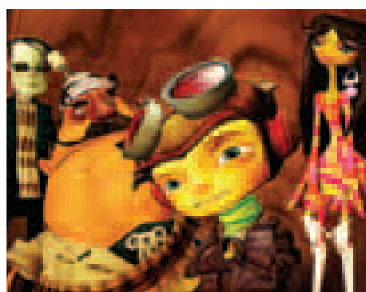
Эти милые устройства не будут вытеснены из жилищ фанатов консолей.

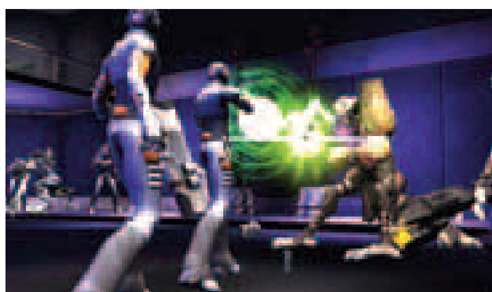
MAJESCO В СУДЕ

Геймеры отказываются покупать игры, а их издателей за это тащат в суд. Где справедливость?

Акционеры компании Majesco решили возбудить судебный процесс против управляющих фирмы за то, что те обманули их с прогнозами на 2005-й финансовый год. Напомним, что в одном из прошлых своих финансовых отчетов компания заявляла о том, что продажи их проекта Psychonauts и Advent Rising не достигли желаемых цифр, а, следовательно, не принесли и прогнозируемой прибыли. До выхода этих проектов прогнозы аналитиков компании выглядели достаточно радостно: более $15 млн. чистой прибыли, однако реальность показала, что максимум, чего удалось добиться, – это убыток в размере $18 млн. По мнению акционеров, этого вполне достаточно для судебного разбирательства. ■







КОРОТКО

EIDOS INTERACTIVE заявила о том, что новые приключения Лары Крофт откладываются до следующего года. Вместе с Tomb Raider: Legend во время на полки магазинов не попадет и Hitman: Blood Money. Причина такого решения, как всегда, кроется в том, что разработчики не успевают воплотить в срок все то, что они задумали.

INFINIUM LABS склонила на свою сторону Энтони Якобсона, генерального директора Mauretania Import Export Company. В обязанности нового члена команды будет входить сотрудничество с издателями и разработчиками игр, для предоставления их в пользование владельцев Phantom, если, конечно, та все-таки появится в конце текущего года, что несколько сомнительно.

КАРТЫ ДЛЯ XBOX 360 НА ТАЙВАНЕ

 В мятежной провинции Китая развернут производство чипов.

По сообщению компании ATI, графический процессор для готовящейся к выходу приставки Xbox 360 будет производиться на Тайване, при этом фирма, скорее всего, не будет участвовать непосредственно в самом процессе штамповки. Напомним, что уже один раз ожегшись с NVIDIA, Microsoft пришла к решению, что намного выгоднее будет лицензировать технологию производства, а не покупать уже готовые чипы. Именно поэтому вся ответственность за качество видеокарт для консоли следующего поколения ляжет на плечи софтверного гиганта. Стоит заметить, что ранее сборку графических чипов предполагалось осуществлять силами заводов IBM в США, но, как недавно стало известно, мощности этих фабрик будут направлены на штамповку центральных процессоров Xbox 360 ■



Детище Билла Гейтса, но не Windows. Что это?

КОРОТКО

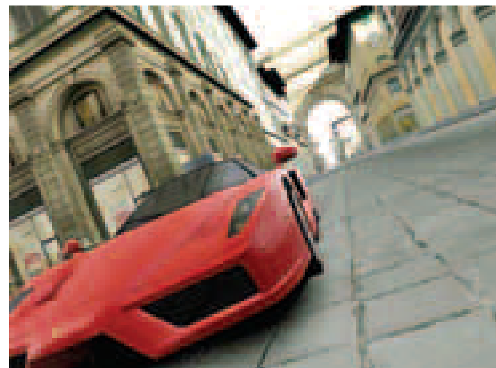
ELECTRONIC ARTS СООБЩИЛА о том, что в настоящий момент Digital Illusions уже приступила к разработке первого адд-она к недавно появившейся Battlefield 2, который получит название B2: Special Forces. Всего планируется выпустить несколько новых видов техники, спецподразделений и карт.

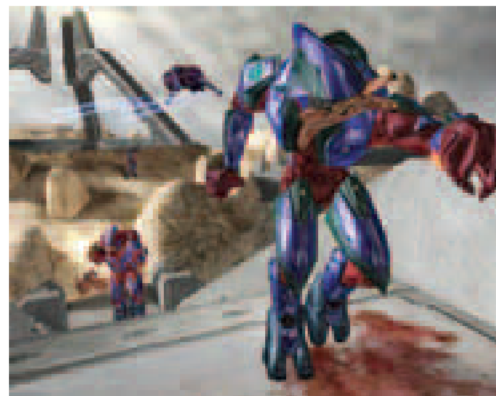
ДУГ ЧЕРЧ, ОТМЕТИВШИЙСЯ в таких компаниях, как Looking Glass, Eidos и Ion Storm в качестве программиста, в скором времени займется развитием калифорнийского отделения фирмы Electronic Arts.

PIRANHA BYTES ЗАЯВИЛА о том, что созданием саундтрека к Gothic 3 занимается Orchestra of Bochum, которым уже было записано более восьми часов музыкального сопровождения, исполненного, как ни странно, в готическом стиле. На должности композитора значится Кай Розенкранц.

У XBOX LIVE ДВА МИЛЛИОНА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Число пользователей Xbox Live! в этом месяце достигло отметки в два миллиона человек. Напомним, что Microsoft запустила свой онлайновый сервис для Xbox три года назад и только на то, чтобы добиться результата в один миллион подписчиков у нее ушло более двух лет. С выходом Xbox 360 компания надеется увеличить это число в несколько раз. Стоит отметить, что новая платформа будет полностью поддерживать текущую онлайновую систему. ■





РЕКЛАМА НАСИЛЬНО

 Хочешь играть? Посмотри рекламный ролик. Надоел? Скачай себе новый!

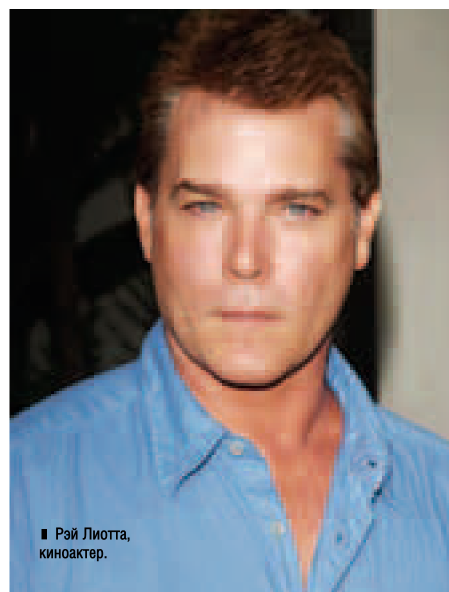
Новая технология по распространению внутриигровой интерактивной рекламы от Massive Incorporated нашла себе союзника в лице Atari, которая сообщила о том, что собирается воспользоваться услугами вышеназванной фирмы в целях промоутинга различных товаров в RollerCoaster Tycoon 3. Вопрос, связанный с тем, что игра появилась на рынке достаточно давно, будет решен элегантно: выйдет специальный патч, добавляющий в игру возможности Massive Network. При этом, если пользователь откажется от предоставленного ему счастья наблюдать извечный двигатель продажи на своем мониторе, то он лишится возможности установки официальных расширений игры от Atari. ■



АКТЕРЫ ДЛЯ УВЕ БОЛЛА

 Скоро выходит вторая часть Dungeon Siege, а по первой снимают фильм...

Стало известно о том, что в фильме по мотивам Dungeon Siege, съемки которого сейчас ведутся под руководством Уве Болла, примет участие Рэй Лиотта. Данная личность известна многим по таким кинолентам, как Slow Burn, Blow, Heartbreakers (в российском прокате – «Медленно Сгорая», «Кокаин», «Сердцеедки») и многие другие. Всего в послужном списке Лиотты значатся более трех десятков кинокартин. Напомним, что помимо Рэя в фильме также примут участие Рон Перлмен (Hellboy), Кристана Лоукен (Terminator 3) и Мэтью Лайард (Scare). Появление фильма на больших экранах планируется в 2006 году. ■



Рэй Лиотта, киноактер.

КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ МСТИТ

Компания Electronic Arts объявила о том, что проект The Godfather не появится в продаже в назначенный срок, то есть, осенью 2005 года. Новая дата релиза назначена теперь на период с января по март следующего года. Точных данных по поводу того, почему проект отложен, пока нет. Зато Electronic Arts уже сообщила о том, что в связи с ним в этом финансовом году компания недополучит около $100 млн. Как только это стало известно, акции компании потеряли в стоимости около 6%. ■



КОРОТКО

KONAMI OF EUROPE объявила о том, что им удалось подписать контракт с Тьерри Генри (Thierry Daniel Henry) на использование его внешности в качестве главного объекта на обложке Pro Evolution Soccer 5. Напомним, что данная игра появится в четвертом квартале текущего года на следующих платформах: PC, Xbox, PlayStation 2.

РАЗРАБОТКА PREY ОПЯТЬ затянулась, новая дата выхода игры теперь назначена на весну 2006 года, т.е. на девять месяцев позже назначенного ранее срока.

ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ



Кто будет доминировать на рынке видеоигр в ближайшие годы? Эксперты, как всегда, щедры на прогнозы.

Аналитическая компания Strategy Analytics провела исследования рынка платформ следующего поколения. Как показал анализ, запуск Xbox 360 раньше всех остальных платформ на первое время должен принести ей некоторый перевес по объему продаж. Правда, первого места, ей, скорее всего, в итоге не завоевать – придется довольствоваться лишь второй позицией и результатами в 58,8 млн. владельцев. Первое место, естественно отдается PlayStation 3, которая, даже несмотря на чуть более поздний старт, уже к 2007 году должна будет воцариться на рынке консолей, и ее общие продажи составят никак не меньше 121 млн. экземпляров. Последняя же позиция была отдана детищу Nintendo, Revolution. По мнению Strategy Analytics, количество проданых консолей не превысит 20 млн. Всего же к 2012 году общий объем поставок консолей следующего поколения должен превысить отметку в 200 млн. устройств. ■







ПЕРСПЕКТИВЫ PSP

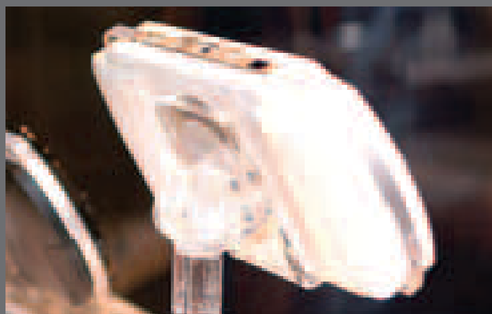


Компания Sony объявила о том, что PSP к концу текущего года должна разойтись по миру в объеме 12 млн. устройств. Также в скором времени будет выпущена ОС PSP версии 2.0.

Компания Sony огласила свои планы относительно дальнейшего продвижения и улучшения карманной консоли PlayStation Portable. Как стало известно, в настоящее время уже готовится новая версия ОС 2.0. Самой главной особенностью обновления станет веб-браузер. Помимо этого будет добавлена новая возможность использования Wi-Fi: поддержка передачи фотографий между консолями, также добавится поддержка формата музыкальных файлов, предлагаемого в магазине iTunes. В скором времени будет открыт специальный портал, с которого, с помощью прелагаемого браузера, будет возможно скачивать фильмы за деньги. Проблема в том, что в этой версии ОС закроется дыра, позволяющая запускать на PSP любительский софт, включая эмуляторы старых консолей... Помимо этого Sony также огласила подробности относительно планов продаж своей консоли. Как заявили представители компании, в настоящий момент PSP разошлась по всему миру в количестве 5.1 млн. экземпляров, а к концу текущего финансового года эта цифра должна достигнуть отметки в 12 млн., чему должен поспособствовать скорый запуск приставки на европейском рынке. Вдобавок ко всему этому, Sony заявила, что собирается выпустить несколько цветовых вариаций PSP, отойдя от привычного черного цвета. Например, белую – она очень похожа на iPod от Apple... ■



Apple PSP... Ой, то есть, Sony PSP. Белая.







Она же, но со своей черной подружкой.

КОМИКСЫ НАСТУПАЮТ

Не так давно мы вам рассказывали о том, что компанией Vivendi Universals были приобретены права на создание MMORPG на основе комиксов от Marvel, также недавно стало известно о том, что Sony будет заниматься некой MMO по мотивам DC Comics, но на этом комиксомания не заканчивается. Видимо, глядя на удачный проект от NCsoft, City of Heroes, который уже насчитывает более 130 тыс. подписчиков, компания Microsoft решила, что и ей тоже пора бы заняться темой супергероев. Название проекта, а также его жанр пока не названы. Единственное, что пока известно, так это то, что проект будет предназначен для Xbox 360 и, возможно, когда-нибудь появится на PC. ■



Комиксы от DC Comics любят миллионы геймеров, так почему бы на них не подзаработать?

Daemonica















CINEMAX

Действие Daemonica разворачивается в альтернативном и очень мрачном мире средневековой Англии. Главный герой игры, Николас Фарпонт - человек не совсем обычный. Он способен прекрасно общаться не только с живыми, но и с мертвыми. Волею судеб Николас окажется в вымирающем городишке Кэворне, где через некоторое время случится зверское убийство молодой девушки. После этого страшного преступления улицы города будут постепенно наполняться толпами зомби, а жители потихоньку начнут впадать в безумие... Что-то, что не должно видеть мир людей и солнечный свет, пытается пробудиться в своем Склепе Забвения и напомнить всему живому о страшной тайне далекого прошлого...

- **М**истический сюжет в лучших традициях творчества Лавкрафта
- **В**еликолепные 3D декорации
- **У**никальные характеристики персонажей
- **Р**азвитые системы алхимии и магии
- **Н**елинейный сюжет и множество разных концовок

PLAYSTATION EXPERIENCE В РОССИИ!

 Выставка от Sony впервые будет проведена в нашей стране.

17 и 18 сентября компания Sony Computer Entertainment Europe проводит в Москве выставку PlayStation Experience. На мероприятии будут представлены ключевые проекты для PlayStation 2 – как вышедшие недавно, так и находящиеся в разработке. Выставка будет поделена на несколько зон по жанрам: спорт, детские игры, Eye Toy, состязательные игры, гонки, игры для взрослых. Кроме того, будет функционировать PSP-бар, где можно будет протестировать новейшую портативную систему от Sony и игры для нее. На протяжении всего дня будут происходить презентации проектов – с участием популярных радио- и телеведущих – и розыгрыши призов. Выставка работает с 11-00 до 20-00. На 17 сентября также запланирована PlayStation Party, которую посетят диджеи с мировым именем. Продлиться она с 23:00 и до утра следующего дня.

Место проведения PlayStation Experience – Gaudi Arena (ул. Складочная д. 1, стр. 19), что находится между метро Савеловская и Дмитровская. Для удобства посетителей от метро ВДНХ до Gaudi Arena будут курсировать автобусы.■



КОНФЕРЕНЦИЯ X05 НАЗНАЧЕНА НА ОКТЯБРЬ

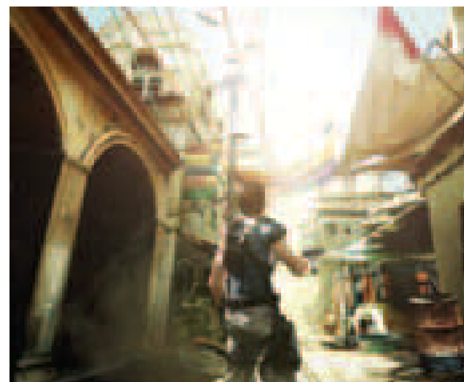
Мы вам уже рассказывали, что в связи со скорым выходом Xbox 360, компания Microsoft решила возродить традицию и организовать очередное европейские мероприятие под названием «X». Спешим сообщить, что конференция, посвященная новой платформе, пройдет в период с 4 по 5 октября сего года и будет призвана продемонстрировать все возможности новой приставки, также на шоу должны появиться играбельные версии проектов для Xbox 360. К сожалению, место проведения выставки пока не известно. ■

RESIDENT EVIL 5 В РАЗРАБОТКЕ

 Capcom официально подтвердил, что готовит Resident Evil 5 для консолей PlayStation 3 и Xbox 360.

Сюжет игры продолжает историю, знакомую по Resident Evil 4 (GC; позднее – PS2) – игре, фактически возродившей сериал. К слову, сейчас ходят слухи о том, что Capcom столкнулась с проблемой: на PlayStation 2 не получится воссоздать все то графическое великолепие, что получили владельцы GameCube. Будут в игре использованы и нововведения в геймплее из четвертой части – в частности, система управления. Руководит проектом Дзюн Такэути, команда собрана из людей, давно работающих с сериалом. Синдзи Миками, судя по всему, среди них нет.

Тот факт, что версия для Revolution не была заявлена, не стоит воспринимать с удивлением. Дело в том, что пока о консоли известно не так много, и Capcom вполне может сделать необходимый анонс позднее – когда информация о Revolution будет представлена прессе. ■





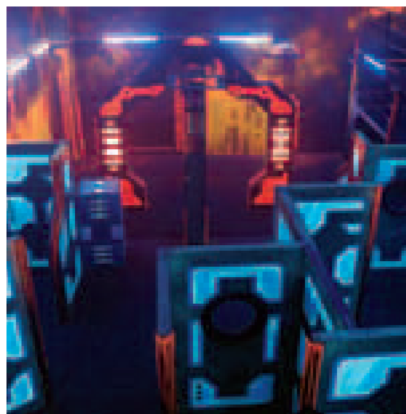
ПЯТЫЙ ВСЕРОССИЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ ПО Q-ZAR

 Геймерам иногда полезно брать в руки настоящие бластеры и стрелять друг в друга живьем.

Q-zar (кьюзар), самая распространенная игра среди лазертагов. Лазертаг – «высокотехногенная игра в реальном времени и пространстве» – так обычно выражаются профессиональные игроки, но вообще часто эту игру сравнивают с пейнтболом. Отличие в том, что события разворачиваются не на открытом пространстве, а внутри затемненного лабиринта. Игроки поражают друг друга не шариками с краской, а безопасным лазерным лучом, который, в отличие от пейнтбольных шариков, не причиняет боли и не оставляет следов. Поэтому в кьюзар могут играть дети уже с семи лет. Впрочем, настоящие фанаты кьюзара – это активные молодые люди 20 – 23 лет. Еще в 1975 году Джордж Картер III, просматривая кинофильм «Звездные Войны», загорелся идеей создания «Фотона» – спорта следующего тысячелетия. Разработки начались в 1982 году, а первая арена Photon открылась в Далласе, штат Техас, в марте 1984. Оборудование нового поколения, Q-zar, появилось в 1992 году.

Первый Чемпионат России по Q-zar состоялся в 2002 году в Санкт-Петербурге. Тогда прибыло пять команд из трех городов (Питер, Москва, Новосибирск). С того времени появились новые сильные команды, «подтянулись» новые города. 27-28 августа в ИГРОМАКСе (Москва) пройдет V Чемпионат России по Q-zar. Уже заявлено 10 команд из Москвы, Санкт-Петербурга, Челябинска, Новосибирска, Краснодара. Приятно, что в этом году присоединится команда из Казани. В этом году в казанском ИГРОМАКСе открылся первый в городе Q-zar.

В этот раз было решено устроить событие не только для игроков Q-zar, но и для тех, кто даже пока не знаком с этой игрой. Формат мероприятия – это не только сам Чемпионат, но и праздник для молодежи с выступлениями молодежных команд (bmx, брейк-данс) с конкурсами и призами. Поддержать мероприятие решили такие известные издания, как журналы «Страна Игр», «PC Игры», «EXTREME», компании «М-Видео» и сеть боулинг-центров «Космик». ■



КОРОТКО

ВХОД НА BLIZZCON, о котором мы вам сообщали в прошлых номерах, будет стоить в районе $120. а эти деньги посетители получат возможность присутствовать на специальной конференции, проводимой разработчиками, а также смогут «пощупать» StarCraft: Ghost.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT остановила разработки эксклюзивного футбольного симулятора Road to Sunday для PlayStation 2. Никаких объяснений по поводу принятого решения до сих пор не поступило.

Акелла

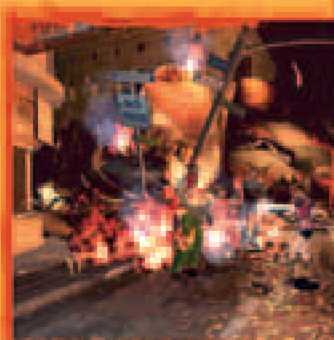
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL 2
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS



ОБИТЕЛЬ ЗЛА





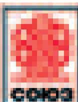


Игровая трилогия, на долгие годы ставшая эталоном жанра «horror», приходит на платформу PC. Прикрываясь мирными исследованиями, корпорация Umbrella разработала вирус, превращающий все живые существа в кровожадных мутантов Специальное подразделение S.T.A.R.S. отправляется в одинокий особняк, под которым сокрыты лаборатории, кишащие зомби и кровожадными мутантами. Но, несмотря на все старания, остановить распространение вируса было невозможно: новая чума выбралась на поверхность и поразила город Racoon City. Находясь на грани кромешного ужаса и безумия, герои каждую секунду должны быть готовы к поединкам с беспощадными машинами смерти.

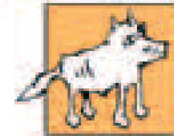
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Атмосфера всепоглощающего страха во мраке замкнутых пространств
- Кошмарные существ поджидают вас за каждым углом
- Несколько видов убойных стволов для кровавой расправы над монстрами
- Уникальный дизайн, проработанные до мельчайших деталей локации и модели
- Несколько персонажей с тщательно прописанными характерами

CAPCOM



М.Видео ВИДЕОЛЕНД



ЗА РУЛЕМ ВМЕСТЕ С НАМИ



Восьмого июля состоялись уже вторые гонки под патронажем нашего нового журнала о стрит-рейсинге (http://www.streetracingmag.ru) – Battle-2 Toyota Celica & Mitsubishi Eclipse.

Гонки проходят на загородных трассах в ночное время, представляют собой заезды по прямой – в общем, все как в лучших фильмах и компьютерных играх, с которыми вы знакомы. Всего на мероприятии собралось полторы сотни машин (участники и зрители). Эмоций было хоть отбавляй, как у посетителей, так и у организаторов мероприятия. Взять хотя бы момент, когда в разгар «Битвы» мимо пролетели два правительственных эскорта... Никто до последнего момента не знал, чем закончится гонка. Особо организаторы решили отметить двух участников: Crazy Lelik из Celica-клуба прибыл с прогоревшей прокладкой, из трубы у него струил антифриз, однако он умудрился выиграть заезд; а один из членов клуба D-S-M, проехал 4000 км из города Кемерово, чтобы принять участие в гонках. Со счетом 16:9 победил клуб D-S-M, за что опять унес с мероприятия главный приз – системный блок Shuttle-SS56G (оформленный под NFS) от спонсора («Мультимедиа клуб»), автосимулятор Need for Speed: Underground 2 от нашего магазина GamePost, а также бурбон, клубную карту и бейсболку от кафе-клуба «1000 миль». ■



КОРОТКО

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT объявила о покупке SN Systems, специалиста по разработке SDK. Видимо, в ближайшем будущем этой компании предстоит довести до ума библиотеки подпрограмм для создателей игр под PlayStation 3.

CENEGA PUBLISHING сообщила, что игра El Matador не появится в срок, осенью текущего года. Новая дата выхода теперь назначена на конец весны 2006 года. Причины задержки не названы.

СТУДИЯ LEVEL 5, разработчик Dragon Quest VIII и Dark Cloud, анонсировала новую RPG для PS2 под названием Rogue Galaxy. В ней локации с монстрами будут создаваться случайным образом – как в Dark Cloud.

FASA STUDIOS собирается выпустить на Xbox 360 игру по мотивам вселенной Shadowrun. Ранее ролевые игры по ней выходили на Mega Drive и SNES. Новый проект относится к жанру FPS.

ИГРА ОТ САКАГУТИ ЗАДЕРЖИВАЮТСЯ?



Бывший работник Square признал, что на TGS 2005 вряд ли сможет продемонстрировать свои проекты для Xbox 360

Студия Mistwalker сейчас работает над двумя проектами – Blue Dragon и Lost Odyssey. В интервью журналу Famitsu лидер команды, Хиронобу Сакагути, сообщил, что к сентябрю играбельные версии подготовить не сможет. По его словам, сейчас идет активная работа над графическим движком и моделями в обеих играх. Но пока что ни одного готового уровня, на который можно было бы выпустить персонажей, нет. Сакагути пообещал, что к концу года появится подробная информация о проектах, покажут прессе и иллюстрации от Акиры Ториями. Что касается сроков релиза, то одна из игр будет выпущена в течение года после запуска Xbox 360, а вторая – в течение двух лет. ■

ATARI В ЦЕНТРЕ НОВОГО СКАНДАЛА

Компания Atari объявила о подписании контракта с несколькими знаменитостями, которые теперь займутся озвучкой игры Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Среди них оказались: известный музыкант P. Diddy и Talib Kweli, которые подарят свои голоса главным героям игры. Напомним, что игра позволит пользователю разрисовать практически любую стену в городе. Данный аспект привлек внимание борцов за моральное достояние страны, а именно Питера Валлонэ, по его мнению, разрабатываемая игра слишком плохо будет действовать на игроков, в особенности детей, побуждая их схватить баллончик с краской и напакостить соседу. В настоящее время Питер предложил решить дело миром и не раздувать скандала по этому поводу, в качестве одного из предложенных Валлонэм вариантов стало полное сворачивание работ над проектом. Что-то нам подсказывает, что этого не произойдет и игра появится точно в срок. ■

КОРОТКО

ATLUS ГОТОВИТ ДЛЯ PSP римейк Shin Megami Tensei: Devil Summoner, вышедшей в 1995 году на консоли Sega Saturn.

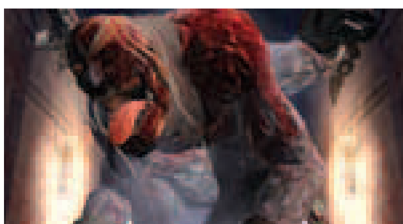
СОЗДАТЕЛИ TRACKMANIA SUNRISE объявили о том, что в настоящий момент занимаются разработкой бесплатного расширения TrackMania Sunrise eXtreme, добавляющего в игру несколько новых трасс с умопомрачительным дизайном, как выражаются разработчики: «для настоящих экстремалов».

НОВОЕ АРКАДНОЕ ЖЕЛЕЗО SEGA



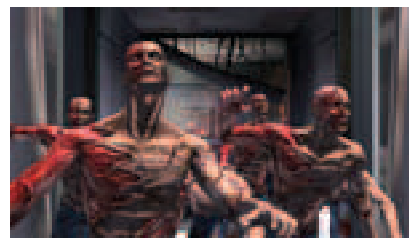
Все-таки, The House of the Dead 4 не выйдет на Xbox 360 к старту консоли. Если вообще появится на ней.

Слухи о том, что чипсет Lindbergh, под который разрабатываются House of the Dead 4 и Virtua Fighter 5, основан на железе Xbox 360, не подтвердились. Представители Sega сообщили прессе, что Lindberg – собственная разработка компании, в которой традиционно используется графический чип PowerVR от Technologies (новое его поколение, разумеется). Если говорить проще, то это Naomi 3. Соответственно, никаких быстрых портов на Xbox 360 ждать не приходится. Более того, представители Sega заявили, что работа над домашними версиями игр вообще не ведется, что странно. Возможно, такой ход – часть новой политики усиления позиций на аркадном рынке, которую в свое время продекларировал босс Sammy (ныне – руководитель Sega Sammy Holdings). ■







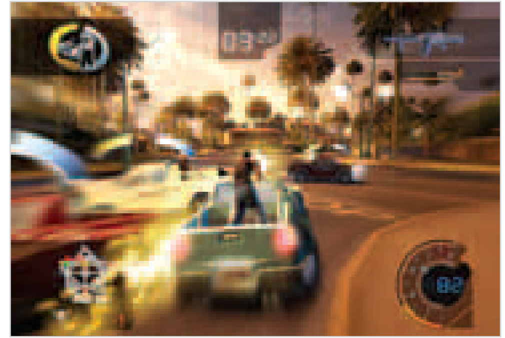




Colosseum: Road to Freedom | В кои-то веки Koei выпускает игру, не являющуюся миллионным сиквелом удачного проекта.



Geist | Мы ждали эту игру черт знает сколько времени, и она ушла на золото. Боевик посвящен телепатии, телекинезу и прочим парапсихологическим штукам.



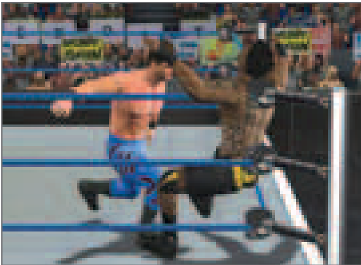
187 Ride of Die | Очередной клон GTA совсем скоро поступит в продажу в Европе. Говорят, в нем есть что-то новое.

ДОЖДАЛИСЬ?

WWE DAY OF RECKONING 2

- Платформа : GC
- Издатель: THQ

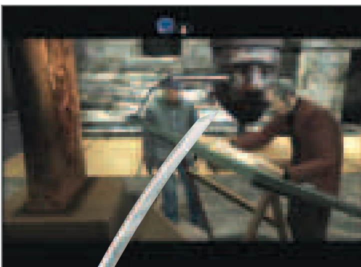
Есть на GameCube сериал эксклюзивных игр, не имеющий никакого отношения ни к Nintendo, ни к ее ближайшим партнерам. Отчего-то, THQ решила издавать WWE-игры серии Day of Reckoning от японского разработчика Yuke's только на GameCube. А Smackdown! – на PS2. ■



FAHRENHEIT

- Платформа : PC, PS2, Xbox
- Издатель: Atari

Вы хотели третий эпизод Shenmue? Можно писать письма в Sega, но лучше обратить внимание на этот квест от Atari. Собственно, это не совсем квест, а скорее красивое мультижанровое приключение в духе Shenmue. С мощным сюжетом. ■





Samurai Western Любимая игра Юрия Воронова, нашего редактора диска.

Что случилось с издателем Darkwatch?

Его разработчики (Sammy Studios) ушли от Sammy под крыло Capcom. В США игру Capcom и издает. А в Европе этим, почему-то, занимается Ubisoft.

PLAYSTATION 2

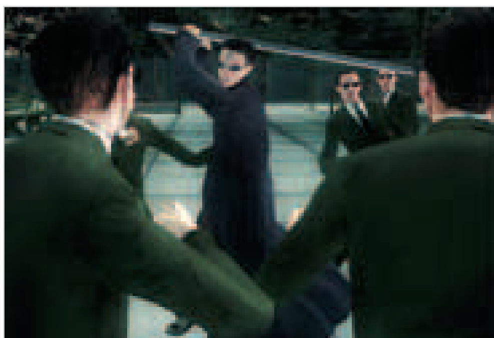
Дата	Игра	Издатель	Регион
23.08	* 187 Ride or Die	Ubisoft	США
02.09	Aquanox: The Angel's Tears	JoWood	Европа
02.09	Brave: The Search for Spirit Dancer	SCEE	Европа
02.09	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	Европа
02.09	Digimon World 4	Atari	Европа
02.09	Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Европа
02.09	Colosseum: Road to Freedom	Koei	Европа
09.09	* Fahrenheit	Atari	Европа
09.09	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа
09.09	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа
13.09	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	США
16.09	Total Overdose	SCi	Европа
19.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	США
23.09	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	Digital Jesters	Европа
27.09	* Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	США
30.09	Conflict: Global Terror	2K Games	Европа
30.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
30.09	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Европа
30.09	* Beat Down: Fist of Vengeance	Capcom	Европа
??.09	Evil Dead Regeneration	THQ	Европа
??.09	One Piece Grand Battle	Bandai	США
??.09	* WRC: Rally Evolution	SCEE	Европа
04.10	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
07.10	Stargate SG-1: The Alliance	JoWood	Европа
11.10	* SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	США
17.10	The Warriors	Rockstar	США
21.10	* L. A. Rush	Midway	Европа
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
28.10	Without Warning	Capcom	Европа
??.10	* Darkwatch	Ubisoft	Европа
??.10	Samurai Shodown V	SNK Playmore	Европа
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
14.11	24: The Game	2K Games	США
14.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
14.11	* EyeToy: Kinetic	SCEA	США
14.11	* EyeToy: Play 3	SCEA	США
14.11	* Genji: Dawn of the Samurai	SCEA	США
14.11	* Pac-Man World 3	Namco	США
14.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
14.11	Rogue Trooper	SCi	США
14.11	Sniper Elite	Namco	США
15.11	The Matrix: Path of Neo	Atari	США
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	* Brothers In Arms: Earned In Blood	Ubisoft	Европа
TBA	Panzer Elite Action	JoWood	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	Carmageddon	SCi	Европа
TBA	* Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Европа
TBA	* Radiata Stories	Square Enix	США
TBA	* Grandia III	Square Enix	США
TBA	* Devil Kings	Capcom	США
TBA	* Okami	Capcom	США
TBA	* Xenosaga: Episode II	Namco	Европа
TBA	* Final Fantasy XII	Square Enix	США
TBA	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Европа
TBA	* Genji: Dawn of the Samurai	SCEE	Европа

GAMECUBE

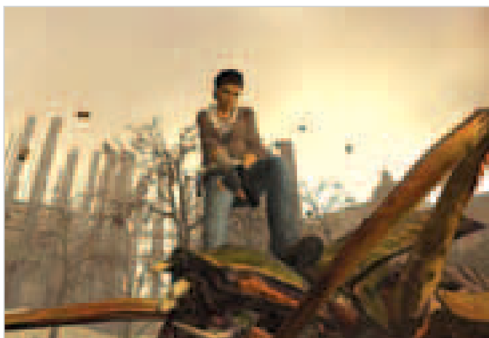
Дата	Игра	Издатель	Регион
28.08	* WWE Day of Reckoning 2	THQ	США
09.09	Hello Kitty: Roller Rescue	Namco	США
09.09	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Buena Vista	Европа
19.09	* Battalion Wars	Nintendo	США
??.09	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа
03.10	* Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo	США
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
??.10	* Geist	Nintendo	Европа
01.11	Gun	Activision	США
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
15.11	Dance Dance Revolution: Mario Mix	Konami	США
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
??.11	* Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
02.09	MotoGP 3	THQ	Европа
08.09	* 187 Ride or Die	Ubisoft	Европа
09.09	* Fahrenheit	Atari	Европа
09.09	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	Европа
09.09	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Европа
13.09	* Dynasty Warriors 5	Koei	США
13.09	Evil Dead: Regeneration	THQ	США
16.09	* Kingdom Under Fire: Heroes	Microsoft	Европа
16.09	Total Overdose	SCi	Европа
23.09	* Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Европа
23.09	Sniper Elite	Namco	Европа
30.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
30.09	* Beat Down: Fist of Vengeance	Capcom	Европа
30.09	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Европа
??.09	Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	Европа
??.09	Extreme 4x4	GMX	Европа
??.09	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
??.09	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
03.10	Conflict: Global Terror	2K Games	США
04.10	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
06.10	* Brothers In Arms: Earned In Blood	Ubisoft	США
07.10	* Spartan: Total Warrior	Sega	Европа
10.10	* Serious Sam 2	2K Games	США
15.10	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	США
17.10	* Half-Life 2	Electronic Arts	США
17.10	* Stubbs The Zombie in Rebel Without A Pulse	Aspyr	США
17.10	The Warriors	Rockstar	США
21.10	* L. A. Rush	Midway	Европа
28.10	Without Warning	Capcom	Европа
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
??.10	* Darkwatch	Ubisoft	Европа
??.10	LMA Manager 2006	Codemasters	Европа



The Matrix: Path of Neo | Игра нас не слишком впечатлила на E3. Много slo-mo и Нео, мало красивого экшна.



Half-Life 2: Aftermath | Популярный FPS обзаведется достойным дополнением. Стандартная ситуация.



Metroid Prime: Hunters | Игра должна была выйти еще весной, но отчего-то задержалась. Главный мультиплеерный хит на DS? Возможно.

? Когда появятся даты релизов игр для PSP?

В следующем номере. Старт консоли в Европе назначен на сентябрь. Мы уже потихоньку обзоры начали публиковать. Ищите статью о Wipeout Pure в оглавлении.

01.11	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	США
14.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
15.11	* Castlevania: Curse of Darkness	Konami	США
15.11	Rogue Trooper	SCi	США
15.11	The Matrix: Path of Neo	Atari	США
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
??.11	Tom Clancy's Ghost Recon 2: Summit Strike	Ubisoft	Европа
TBA	Aquanox: The Angel's Tears	Fishtank	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	США
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.08	Beyond Blitzkrieg	GMX	США
16.08	* Dungeon Siege II	Microsoft	США
19.08	Chrome: Specforce	Deep Silver	Европа
19.08	American Conquest: Divided Nations	CDV	Европа
26.08	* Blitzkrieg Anthology	CDV	Европа
26.08	Beyond Blitzkrieg	GMX	Европа
26.08	* Earth 2160	Deep Silver	Европа
26.08	* Dragonshard	Atari	Европа
01.09	* Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Европа
02.09	Rebel Raiders: Operation Nighthawk	Digital Jesters	Европа
02.09	* Blitzkrieg 2	CDV	Европа
05.09	* Indigo Prophecy	Ubisoft	США
09.09	* Fahrenheit	Ubisoft	Европа
12.09	* Everquest II: Desert of Flames	Sony Online Entertainment	США
15.09	* Myst V: End of Ages	Ubisoft	США
19.09	* Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault	THQ	Европа
20.09	* Fable: The Lost Chapters	Microsoft	США
30.09	* The Suffering: Ties That Bind	Midway	Европа
30.09	* X3: Reunion	Deep Silver	Европа
30.09	Conflict: Global Terror	SCi	Европа
01.10	Sniper Elite	Namco	США
03.10	* Auto Assault	NCSoft	Европа
03.10	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Европа
14.10	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
28.10	* Star Wars: Empire at War	LucasArts	Европа
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
31.10	* City of Villains	NCSoft	Европа
01.11	Gun	Activision	США
04.11	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
05.11	Premier Manager 2005-2006	Zoo Digital	Европа
08.11	Code Blue: The Interactive ER Game	Head Games	Европа
10.11	* F.E.A.R.	VU Games	Европа
11.11	* Spellforce 2	JoWood	Европа
15.11	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	США
15.11	The Matrix: Path of Neo	Atari	США
21.11	* F.E.A.R.	VU Games	Европа
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
TBA	MotoGP 3	THQ	Европа
TBA	* Bet on Soldier	Digital Jesters	Европа
TBA	* Crime Life: Gang Wars	Konami	Европа
TBA	* Evil Dead Regeneration	THQ	Европа
TBA	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Европа
TBA	* Rome: Total War - Barbarian Invasion	Activision	Европа

TBA	Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Европа
TBA	* Black and White 2	Electronic Arts	Европа
TBA	El Matador	Cenega	Европа
TBA	Neverend	Dusk2Dawn	Европа
TBA	* Serious Sam 2	2K Games	Европа
TBA	* Stubbs The Zombie in Rebel Without A Pulse	Aspyr	Европа
TBA	UFO: Aftershock	Cenega	Европа
TBA	* Brothers In Arms: Earned In Blood	Ubisoft	Европа
TBA	Hotel Giant II	JoWood	Европа
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	Football Manager 2006	Sega	Европа
TBA	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
TBA	* Prince of Persia 3	Ubisoft	Европа
TBA	* Fable: The Lost Chapters	Microsoft	Европа
TBA	* Quake IV	Activision	Европа
TBA	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
TBA	* The Matrix: Path of Neo	Atari	Европа
TBA	* Half-Life 2: Aftermath	Valve Software	Европа
TBA	* Serious Sam 2	2K Games	Европа
TBA	* Myst V: End of Ages	Ubisoft	Европа
TBA	* Runaway 2	Pendulo Studios	Европа

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
29.08	* Dynasty Warriors Advance	Koei	США
06.09	* Rebelstar Tactical Command	Namco	США
30.09	* WarioWare Twisted!	Nintendo	Европа
30.09	Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King	Buena Vista	Европа
17.10	* Mario Tennis Advance	Nintendo	США
25.10	* Gunstar Super Heroes	Sega	США
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
??.10	* Pokemon Emerald	Nintendo	Европа
15.11	* Prince of Persia 3	Ubisoft	США
15.11	Winx Club	Konami	США
25.11	The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe	Disney Interactive	Европа
??.11	* Fire Emblem: The Sacred Stones	Nintendo	Европа
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
20.09	* Lunar: Dragon Song	Ubisoft	США
22.09	* Nintendogs	Nintendo	США
26.09	Trace Memory	Nintendo	США
27.09	* L:ost in Blue	Konami	США
30.09	* Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	Европа
??.09	* Battles of Prince of Persia	Ubisoft	Европа
03.10	* Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	США
17.10	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США
18.10	Spyro Shadow Legacy	VU Games	США
18.10	Tony Hawk's American Wasteland	Activision	США
28.10	* Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Европа
07.11	* Mario Kart DS	Nintendo	США
TBA	* Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Европа
TBA	Frogger: Helmet Chaos	Konami	Европа
TBA	* Sonic Rush	Sega	Европа

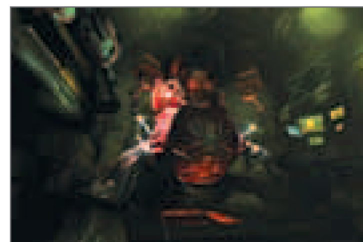
* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.
TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

QUAKE IV

- **Платформа :** PC, Xbox 360
- **Издатель:** Activision

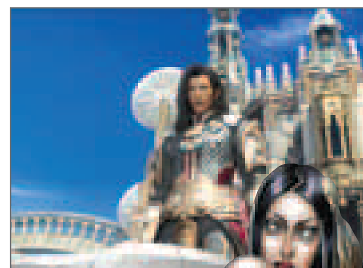
Пока проект не слишком-то впечатляет. Обычная для FPS графика, стандартные элементы геймплея. Выделяется он разве что интересным сюжетом, да... весьма жестокими сценами пыток людей. Уже заинтересовались? ■



FINAL FANTASY XII

- **Платформа :** PS2
- **Издатель:** Square Enix

Мы уже устали задаваться вопросом, отчего издатель задерживает свой главный хит. Может быть, один из программистов под Рождество случайно стер весь код игры, и теперь его восстанавливают? Если на TGS не покажут новую демо-версию, прямо не знаем, что думать. ■





Darkwatch
Год назад эта дамочка красовалась в «СИ» в куда более откровенном наряде. Полистайте старые номера.



PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.07 – 17.07



*	игра	издатель
1	Battlefield 2	Electronic Arts





Описание:
Наш пулемет ревет белугой, и танки давят ламеров. Забью я в пушку тушку друга и отловлю в прицел врагов!

*	игра	издатель
2	Guild Wars	NCSoft
3	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar
4	The Sims 2	Electronic Arts
5	World of Warcraft	VU Games
6	The Sims 2: University	Electronic Arts
7	Championship Manager 5	Eidos
8	Half-Life 2	VU Games
9	Football Manager 2005	Sega
10	Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Atari

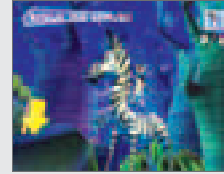


PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.07 – 17.07



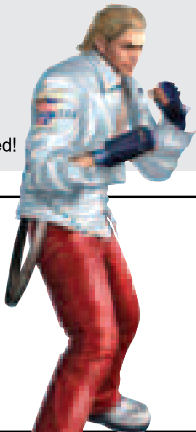
*	игра	издатель
1	Madagascar	Activision





Описание:
Вытащить пингвинов и зебру из золотой клетки зоопарка и помочь им добраться до вольного Мадагаскара хотят миллионы геймеров. Разве ж можно счесть это ошибкой?

*	игра	издатель
2	Destroy All Humans!	THQ
3	God of War	SCEA
4	Juiced	THQ
5	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts
6	Cricket 2005	Electronic Arts
7	Tekken 5	SCEE
8	Fantastic 4	Activision
9	LEGO Star Wars	Eidos
10	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts



Tekken 5

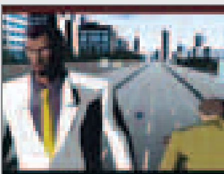


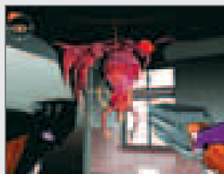


GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.07 – 17.07



*	игра	издатель
1	Killer 7	Capcom





Описание:
«Сегодня дождливая погода, не так ли? Самое время выстирать себя в машине?» – так рассуждает один из героев игры. Мы подумали и решили согласиться с оценкой в 8.5, предложенной автором рецензии .

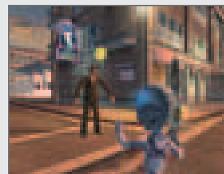
*	игра	издатель
2	Madagascar	Activision
3	Resident Evil 4	Capcom
4	Fantastic 4	Activision
5	Mario Power Tennis	Nintendo
6	Star Fox Assault	Nintendo
7	Mario Party 6	Nintendo
8	Donkey Konga 2	Nintendo
9	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts
10	Donkey Konga	Nintendo

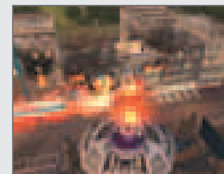


XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 10.07 – 17.07



*	игра	издатель
1	Destroy All Humans!	THQ





Описание:
«Если глотать его сырым, мозг людишек приятно щекочет язычок», – делится с нами гость с чужой планеты подробностями своей диеты. Еще он подарил нам плакат с надписью «Мочи всех людей!»

*	игра	издатель
2	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar
3	Juiced	THQ
4	Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts
5	Madagascar	Activision
6	Conker: Live and Reloaded	Microsoft
7	Fantastic 4	Activision
8	Cricket 2005	Electronic Arts
9	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft
10	Forza Motorsport	Microsoft



ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (япония)



*	игра	издатель	
1	Sakura Taisen V: Saraba Itoshiki Hitoyo	Sega	PS2





Описание:
Sakura Taisen всегда был самым успешным сериалом от Sega в Японии. Любят тамошние геймеры красивых рисованных девчонок. Мы тоже, кстати.

*	игра	издатель	
2	Yawaraka Atamajuku	Nintendo	DS
3	Minna Daisuki Katamari Damacy	Namco	PS2
4	Musashiden II: Blade Master	Square Enix	PS2
5	Mushi King	Sega	GBA
6	Gundam True Odyssey	Bandai	PS2
7	Touhoku Daigaku Mirai Kagaku Gijutsu Kyoudou Kenkyuu Center	Nintendo	DS
8	Kenran Butoh Sai: The Mars Daybreak	SCEJ	PS2
9	Genji	SCEJ	PS2
10	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	Electronic Arts	PS2

Комментарий: В чарте есть два проекта для DS с непроизносимыми названиями – они являются ключом к успеху консоли среди взрослых геймеров. Там считает Nintendo.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 14.07 – 20.07

*	игра	рейтинг
1	Tekken 5	40
2	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	25
3	Grand Theft Auto: San Andreas	24
4	God of War	18
5	Madagascar	16
6	Killzone	14
7	Medal of Honor: European Assault	12
8	Batman Begins	11
9	Shrek 2	11
10	Ratchet & Clank 3	10

PC (BOX) 14.07 – 20.07

*	игра	рейтинг
1	Battlefield 2	77
2	The Sims 2: University	24
3	Empire Earth II (русская версия)	23
4	The Sims 2	19
5	World of Warcraft	17
6	SWAT 4 (русская версия)	15
7	LEGO Star Wars	11
8	Half-Life 2	11
9	Warcraft 3: The Frozen Throne (русская версия)	10
10	StarCraft + Broodwar	10

PC (JEWEL) 14.07 – 20.07

*	игра	рейтинг
1	LEGO Star Wars	25
2	BloodRayne	14
3	Earth 2160 (DVD)	13
4	Sid Meier's Pirates!	12
5	Earth 2160	12
6	Рыцари хаоса	11
7	Xenus: Точка кипения	11
8	Крутящий момент	11
9	Дом 2	11
10	ТрекМания Sunrise	10



Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 14 по 18 июля 2005 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2 04.07 – 17.07

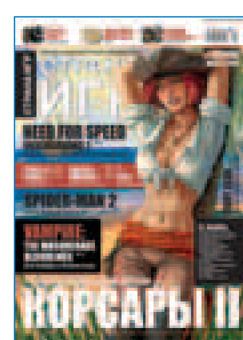
*	игра	рейтинг
1	Tekken 5	69
2	God of War	61
3	Grand Theft Auto: San Andreas	59
4	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	52
5	Medal of Honor: European Assault	50
6	Killzone	44
7	Need for Speed Underground 2	36
8	Midnight Club 3: DUB Edition	33
9	Gran Turismo 4	32
10	Ratchet and Clank 3	32

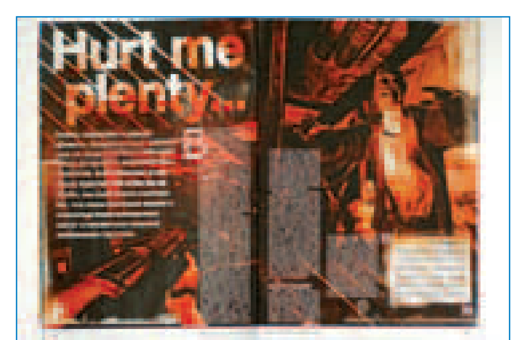
Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 4 по 17 июля 2005 года.

FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

16 (169) 2004





НА ОБЛОЖКЕ: «Корсары II»

Не удивляйтесь, на обложке год назад у нас были именно вторые «Корсары» в лице красотке Биатрис. Это те самые «Корсары», которые сначала были низведены до «Пиратов Карибского моря», потом вернули свое имя, а еще позже прибавили к нему цифру «3». Те самые «Корсары», обзор которых мы уже написали еще весной. Те самые «Корсары», которые выйдут лишь к концу 2005 года. Но это мы знаем сейчас, а тогда товарищ Щербаков рассказывал всем как велик и прекрасен новый мир флибустьеров. А на диске есть его 25-минутный аудиомонолог. Этот шедевр нужно слышать... «Страх, паранойя и жажда убивать». Такими словами начинается спецматериал, о серии Doom, который мы позаимствовали у наших коллег из Games™. Уже там мы сомневались что «трешке» удастся повторить успех великого предка. ■

Кол-во страниц: **144**

Тираж: **80 000**

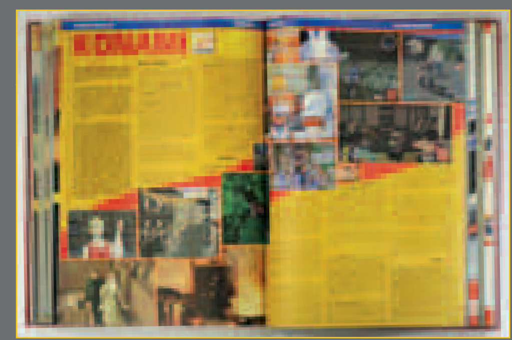
Кол-во материалов: **60**

Бонусы: **1 DVD**, **2 постера**, **наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

16 (73) 2000





НА ОБЛОЖКЕ: «Морские титаны»

Великолепный номер! С удовольствием перечитал многие из его статей.
Начинается он с новостной заметки об официальном анонсе 5-ой части Tomb Raider, а посему изображения Лары украшают весь разворот. Сразу за новостями следует развеселый материал о танцевальных играх, где товарищ Овчинников повествует о настоящем денс-буме, который захлестнул индустрию. Другой наш экспер – Борис Романов предлагает вашему вниманию рассказ о том, как Konami собирается поддерживать PS2 в первый год жизни консоли. Затем вас буквально накрывает лавиной «Хитов»: «Проклятые земли», Final Fantasy XI, «Ил-2 Штурмовик», Grand Prix 3. Подборка обзоров им под стать. Оценка вообще не опускается ниже семи баллов: «Морские титаны», Ecco the Dolphin, X-Men, Virtua Tennis. Даже и не верится, что это был летний номер... ■

Кол-во страниц: **96**

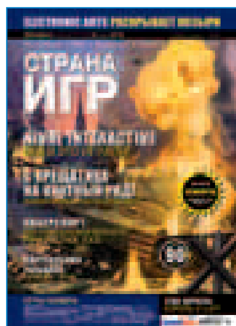
Тираж: **50 000**

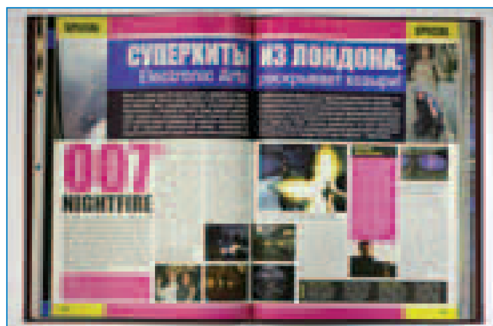
Кол-во материалов: **35**

Бонусы: **1 CD**, **1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

16 (121) 2002





НА ОБЛОЖКЕ: «Блицкриг»

Четыре «спеца» внутри 100-страничного журнала – вот результат летнего затишья по релизам. И дабы наполнить номер интересной информацией, мы бросили все силы на перспективные проекты. Подтверждая свое имя, господин Перестукин успел настрочить аж две статьи. Первая была посвящена походу в «Нивал» на тестирование двух блокбастеров «Операция Silent Storm» и «Блицкриг». А вторая – продолжает рассказ о творчестве GSC Game World, начатый в 15-ом номере. Эстафету подхватили Мы с Купером, только что вернувшиеся из Англии, где посетили штаб-квартиру EA. Ездили мы туда не просто так, а чтобы посмотреть на новенькие 007 Nightfire, LotR: The Two Towers, Harry Potter и FIFA Football 2003. А завершил подборку разворотный материал об особенностях виртуальной рыбалки. ■

Кол-во страниц: **96**

Тираж: **55 000**

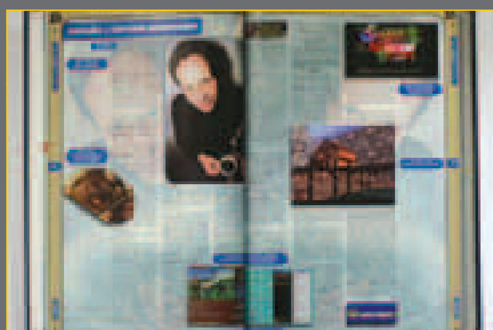
Кол-во материалов: **42**

Бонусы: **1 CD**, **2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

08 (27) 1998





НА ОБЛОЖКЕ: Lands of Lore III

Август 1998-ого печально знаменит «чудесными» событиями экономического плана. К чему это привело многие помнят. Мы вплотную подобрались к знаменательному переходу «СИ» на ежедвухнедельный выход.
Но все эти прелести случаться чуть позже. Пока же мы продолжали спокойно работать. Наш заслуженный специалист по Mechwarrior, Холодильник, подготовил обширный материал о «Мехах в Сети». Вот вы, например, знаете, что такое «Абтаха» или «Изорла»? Бессменный Сергей Долинский поведал вам об «Ultima'тивных кланах России, а так же объявил конкурс на лучший игровой клан. Тогда же «в разработку» попали Drakan, Dune 2000, Homeworld и StarCraft: Brood War. А среди обзоров была замечена PC-версия Final Fantasy VII. Но главный сюрприз ждал в финале: настоящий цветной комикс! ■

Кол-во страниц: **196**

Тираж: **75 000**

Кол-во материалов: **92**

Бонусы: **1 CD**

Dungeon Siege II

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action / RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft Game Studios
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ОНЛАЙН:

PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

НЛАЙН:

www.dungeonsiege.com

Криса Тейлора плодовитым разработчиком не назовешь. Зато что ни проект, то в яблочко. Вот и Dungeon Siege II впору вносить в список золотого фонда игроиндустрии.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **8.5**

Наше резюме:
Удачная игра – одного уровня с Diablo II. Поклонникам жанра придется раскошелиться.



ДИЗАЙНЕРЫ DS2 ПРЕДПОЧИТАЮТ ЖИТЬ СВОИМ УМОМ И НА ПЛАГИАТ НЕ РАЗМЕНИВАЮТСЯ. НО, СДАЕТСЯ НАМ, ПОДОБНЫХ КАРЛИКОВ МЫ УЖЕ ВИДЕЛИ В DIABLO II. СОВПАДЕНИЕ?



МЛАДШИЙ БРАТ КИНГ-КОНГА – GORGAK. РОСТОМ НЕ ВЫШЕЛ? ПРОСТО БОЛЕЛ В ДЕТСТВЕ.

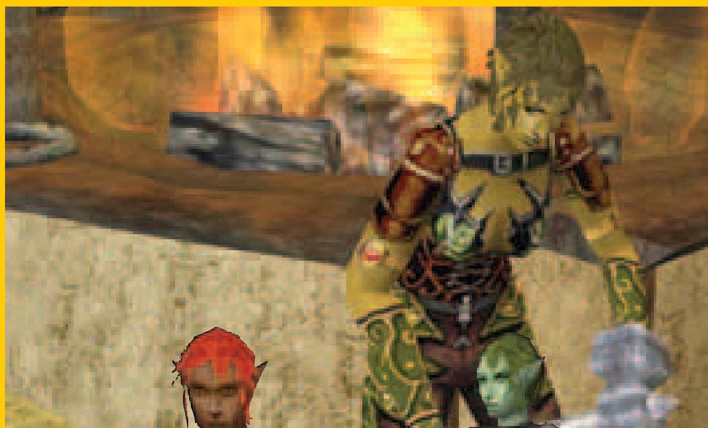

НЕТИПИЧНЫЙ КАДР: ДЕЙСТВИЕ DS2 РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ В ОСНОВНОМ НА ПОВЕРХНОСТИ. НУ НЕ ЛЮБЯТ ПОЧЕМУ-ТО РАЗРАБОТЧИКИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ.




Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru


Крупным планом

Приятно, что выполнение практически каждого, даже второстепенного квеста сопровождается небольшим роликом на движке игры. Ставим еще один плюсик в графу «Сюжет игры». Трудолюбие разработчиков достойно восхищения. Жаль только приближение камеры обнажает изъяны изрядно одряхлевшего движка. Отворачивайтесь, если смотреть будет совсем невмоготу.




РАЗРАБОТЧИКИ DUNGEON SIEGE II ПРЕУСПЕЛИ В БАЛАНСИРОВКЕ КЛАССОВ. ЧТО ЛУЧНИЦА...

...ЧТО ВОИТЕЛЬНИЦА МОГУТ ПРИЧИНЯТЬ ТЯЖКИЕ ТЕЛЕСНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ПРОТИВНИКАМ. РАЗВЕ ЧТО БОЕВОЙ МАГ СПОСОБЕН НАНОСИТЬ БОЛЬШИЙ УРОН .

Сколько было «убийц» Diablo сейчас уже и не упомнишь. Я, по крайней мере, со счета сбился давно. И где они теперь? Чуть ли не каждый месяц появляется очередная action/RPG... и тут же уходит в небытие. А нам-то в них копаться без резиновых перчаток!. Честное слово, глаза бы их не видели.
Есть, впрочем, и благородные вкрапления в пустой дьяблоподобной породе. Немцы изготовили крепкий, качественный Sacred, а Gas Powered Games на фундаменте идей от Blizzard воздвигла незаурядный Dungeon Siege. Переплюнуть своих именитых коллег по цеху Крису Тейлору и единомышленникам не удалось, но попытка все же засчитана. До заветной вершины уже рукой подать. Ну как тут не озаботиться сиквелом?

РУКИ-КРЮКИ

Разработчики справедливо решили не чинить то, что не сломано. То бишь радикально не переиначивать игру, а подправить недочеты и сдобрить ладный геймплей парочкой новых фишек.
Вот только использование старого движка выглядит спорным. Первая часть Dungeon Siege вышла в 2002-ом (а на разработку потратили, между прочим, четыре года). За прошедшее время появилось немало красивых игр, и смотреть на руки-варежки персонажей, неуклюже обхватывающие копье или магическую сабельку, порой попросту грустно. Создатели подключили библиотеку девятого DirectX и добавили спецэффектов, но справиться со всеми ограничениями старой технологии не смогли. Приближать камеру (к ее работе, кстати, никаких претензий) лишний раз не стоит во избежание сердечных приступов. Впрочем, управлять подопечными удобнее с приличной высоты. Да и дизайнеры заслуживают отдельной похвалы: мир насыщен деталями и вылеплен с такой любовью, что не поверить в его реальность нельзя. Даже страшно подумать, чего могли наворотить сотрудники Gas Powered Games, будь в их руках движок, скажем, отечественной «Магии крови». Хотя из ныне существующих (та же «Магия крови» еще только готовится к релизу) action/RPG второй Dungeon Siege, пожалуй, самый опрятный проект. И хватит, в самом деле, рассуждать об изъянах, достоинств у детища Криса Тейлора куда больше.

КНУТ И ПРЯНИК + -


Плюсы:
Великолепный сценарий, превосходная работа дизайнеров, крепкая ролевая система и затягивающий с головой геймплей.


Минусы:
Старенький движок силится выдать приличную картинку – получается не ахти как. От линейности разработчики так и не избавились.


ГОРОД ЭЛЬФОВ, РАСКИНУВШИЙСЯ НА УРОВНЕ КРОН ДЕРЕВЬЕВ. ВЫ ОКАЖЕТЕСЬ ТАМ СПУСТЯ 20 МИНУТ ПОСЛЕ НАЧАЛА ИГРЫ.



НЕ САМАЯ КРУПНАЯ МАССОВКА. В НЕКОТОРЫХ СТЫЧКАХ ПРИНИМАЕТ УЧАСТИЕ ДО СОТНИ ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ. НЕМУДРЕННО ЗАПУТАТЬСЯ.



С РЯДОВЫМ МОНСТРОМ МОЖНО РАСПРАВИТЬСЯ ОДНИМ УДАРОМ ДВУРУЧНОГО ТОПОРА. ТОЛЬКО ПОКА ЗАМАХНЕШЬСЯ, ДРУГИЕ ЧУДИЩА МОГУТ ЖИВЬЕМ СОЖРАТЬ.





Крис Тейлор: Этапы большого пути



У руля Gas Powered Games стоит Крис «Total Annihilation» Тейлор (не путать с другим Крисом Тейлором, трудившимся в частности над Fallout и Fallout Tactics). Он хоть и не так популярен как Сид Мейер или Питер Мулине, но широко известен в узких кругах игровой индустрии. Тейлор начинал путь в конце 80-х в компании Distinctive Software как программист и дизайнер. Первая его игра – Hardball II (1989). Что интересно, поначалу Крис вообще специализировался на спортивных проектах: помимо «Хардбола», на его счету 4D Boxing и Triple Play. А потом поиграл в Command and Conquer, которая прямо-таки захватила его... Изучив еще парочку классических RTS (Warcraft 1-2, Dune 2), талантливый дизайнер накидал списочек идей, которые, по его мнению, смогли бы развить жанр. В 1996 году, когда он присоединился к Humongous Entertainment, ему представилась возможность воплотить их в жизнь. В 1997-ом вышла первая по-настоящему трехмерная реально-временная стратегия Total Annihilation, которая навеки прославила Тейлора. Но амбиции не давали ему покоя: Крис не почивал на лаврах и в 1998 году основал собственную компанию Gas Powered Games. Шаг, что и говорить, рисковый – а вдруг бы не выгорело? Но и на сей раз Тейлору сопутствовала удача. Первенцем новоявленной студии стала Dungeon Siege (2002), которую подхватил жирный издатель – Microsoft Game Studios. Ну а дальше вы и сами все знаете.



ЩИТ И МЕЧ – ВЫБОР ОСТОРОЖНЫХ ИГРОКОВ.

ЩИТ И МЕЧ

Игра берет свое, как ни странно, в первую очередь за счет сюжета. Казалось бы, оправдать энергичное рубилово может любая незамысловатая байка, ан нет – разработчики уделили этому вопросу повышенное внимание. По части сценарных вывертов и стройности фэнтезийной истории детище Gas Powered Games даст фору любой чистокровной RPG.

Колоритный злодей Валдис (Valdis) хочет стать «владычицей морскою и земною». Как минимум! Как максимум – даже боюсь предположить. Одного хотения, понятное дело, мало. Желательно еще иметь под рукой сверхмощное оружие и хорошую армию, дабы поработить всех несогласных с генеральной политикой партии. И то, и другое у Валдиса есть. До легендарного артефакта – супермеча Зарамота (Sword of Zaramoth) – он уже добрался, а теперь собирает фрагменты щита Азунай (Shield of Azunai), разрубленного этим самым мечом 1000 лет назад. В самом начале игры передовой отряд Валдиса штурмует остров Грейлина (Island of Greilyn), где находится один из обломков щита. Готовитесь противостоять вторжению? Как бы не так: на сей раз вам уготована роль наемника, сражающегося на стороне злодея.

Первые минуты игры заставляют вспомнить WWII-боевичок с поправкой на то, что перед нами фэнтезийный мир. Главгерой вместе с боевым товарищем Древином (Drevin), высадившись в составе десантного подразделения (ей-богу, так и есть), без промедления отправляется на передовую. Шум, гам, крики убиенных... и наша сладкая парочка, прорубающая себе мечом путь вперед. Остановиться невозможно! В тот момент, когда вы, наконец, захотите оторваться от экшна и осмотреться по сторонам, бой прервется роликом. Сам Валдис придет за вожделенным куском артефакта и покажет свое истинное лицо. Верные слуги свою задачу выполни-





БОЕВЫЕ МАГИ – ГЛАВНАЯ УДАРНАЯ СИЛА КОМАНДЫ. ЕСЛИ ВЫ ВСЕ ДЕЛАЕТЕ ПРАВИЛЬНО, ПОЛЕ БОЯ НЕИЗМЕННО БУДЕТ ОСВЕЩАТЬСЯ СПОЛОХАМИ ЗАКЛИНАНИЙ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Diablo II

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Sacred



КАК БОЕВОЙ ПОДРУГЕ УДАЕТСЯ ПОДНИМАТЬ ТАКУЮ КОЛОТУШКУ, ОСТАЕТСЯ БОЛЬШОЙ ЗАГАДКОЙ.





По части сценарных вывертов и стройности фэнтезийной истории Dungeon Siege II даст фору любой чистокровной RPG.

Кто за роялем?



Приятно, что разработчики не поскупились и привлекли к написанию саундтрека настоящего мэтра, автора великолепных композиций для множества известных игр. С Джереми Соулом (Jeremy Soule) Крис Тейлор знаком еще со времен работы над Total Annihilation. Неудивительно, что мистер Соул приложил руку к музыкальному оформлению и первой, и второй части Dungeon Siege. А вообще на счету Джереми два с половиной десятка саундтреков для таких известнейших проектов, как Star Wars: Knights of the Old Republic, The Elder Scrolls III: Morrowind, Armies of Exigo, Warhammer 40,000: Dawn of War, Neverwinter Nights, Icewind Dale, Giants: Citizen Kabuto и других. Впрочем, талант этого композитора многогранен: его музыка звучит в театрах, на телевидении и в фильмах.

ли, больше они не нужны повелителю. Наливающийся силушкой негодяй одним движением отправляет к праотцам толпу своих наемников. Главному персонажу, кстати, повезет – иначе ведь и игры бы не было. Потеря сознания... Очнется он уже в плену у дриад, которых самозабвенно рубал на острове. Хочешь – не хочешь, а придется переметнуться на другую сторону.

МЕНЬШЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ

Первая часть, если помните, была весьма услужливой по отношению к игроку. Разработчики в своем стремлении угодить геймеру зашли слишком далеко. Шутка ли, вояки, обученные без понуканий язвить противника, сами изничтожали супостатов. Если учесть, что и характеристики героев росли автоматически, то неудивительно, что от пользователя требовалось лишь перегонять команду с места на место да менять шмотки подопечным. Естественно, в адрес создателей посыпались жалобы... «Работа над ошибками проведена!», – могут смело рапортовать сотрудники Gas Powered Games. Основа ролевой системы осталась без изменений: основные параметры и навыки повышаются опять-таки автоматически. Персонажи, как и раньше, не привязаны к классам: выдайте герою топор, и он станет прогрессировать в мастерстве ближнего боя, заставьте его подлечивать напарников, и он постигнет природную магию. Разработчики чуть-чуть подправили игровое равновесие. Количество вакантных мест в команде сократилось до шести, а усиленные Coach AI монстры стали доставлять гораздо больше неприятностей. Чтобы игроки смогли эффективно противостоять им, была введена система Powers, здорово напоминающая древовидную скилловую схему из Diablo. С помощью новых особо мощных навыков маги, например, могут устроить небольшой Армагеддон, а бойцы раскидать вцепившихся в них гадов. Однако суперумения долго перезаряжаются, поэтому использовать их нужно с умом. Да и противники не понаслышке знают, что такое Powers. Воины-танки регулярно попадают под раздачу и без чувств падают на землю. Впрочем, немного повалявшись, они вновь возвращаются к жизни. Главное, что-



АЛЬТЕРНАТИВА ДВУРУЧНИКАМ – СУНУТЬ ГЕРОЮ В КАЖДУЮ РУКУ ПО ЛЕГКОМУ ТОПОРУ (МЕЧУ, ДУБИНКЕ И ТАК ДАЛЕЕ)

Gas Powered Games: О дальнейших планах

За свою семилетнюю историю студия Gas Powered Games выпустила всего две игры: Dungeon Siege и теперь вот Dungeon Siege II (add-on Dungeon Siege: Legends of Aranna делала Mad Doc Software). Главное, как считает Крис Тейлор со товарищи – не количество, а качество. Если с этим все нормально, то и коммерческий успех обязательно приложится. Сложно не согласиться!
На заключительном этапе сдачи Dungeon Siege II компания приступила к работе над новым проектом Supreme Commander. Тейлора потянуло к истокам, то бишь к Total Annihilation. Но с Atari, которой принадлежит этот бренд, договориться не удалось, и ему пришлось отказаться от идеи создать сиквел. Впрочем, Supreme Commander является ничем иным, как продолжателем традиций знаменитой 3D RTS. Будьте покойны, о ней мы расскажем в ближайших номерах «СИ».





НЕ ТОЛЬКО В ПОСЕЛЕНИЯХ, НО И, НАПРИМЕР, В ЛЕСУ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ NPC, ГОТОВЫХ ВЫДАТЬ ВАМ КВЕСТ.

С помощью новых особо мощных навыков маги могут устроить небольшой Армагеддон, а бойцы раскидать вцепившихся в них гадов.









ЕСЛИ ЖЕНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫ, ТО МУЖИКИ, В ОСНОВОМ, ВОТ ТАКИЕ ВАНЬКИ-ДУРАЧКИ.

бы в этот момент поблизости не оказалось супостатов. Альтернативный вариант – не дожидаясь восстановления покалеченных, подлечить их заклинаниями. Вот практически и все изменения в механике игры. Осталось лишь упомянуть мелочевку: выбор одной из четырех рас и опции по корректировке внешности персонажа на этапе его генерации, а также возможность взять в команду агрессивную зверушку (правда, двуногие напарники все равно лучше).

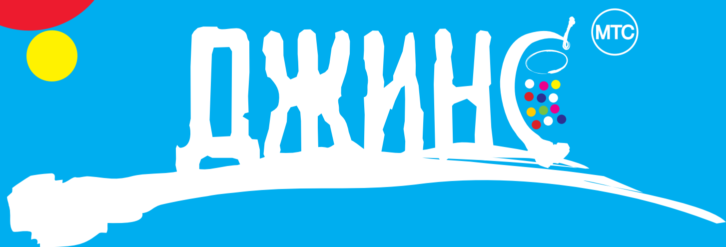
КТО КОГО?

«А как же, – спросите вы, – великая дуэль Diablo и Dungeon Siege? Какая игра, в конце концов, круче?» Отвечаем: поединок не состоялся. Разработчики предпочли избежать дуэли, и назвать сей поступок трусостью мы не можем.
Корабль под названием Dungeon Siege сделал резкий крен в сторону RPG. О стройном сюжете я уже говорил, а это лакмусовая бумажка, показывающая повышенное содержание ролевых элементов в игровом растворе. Они вообще видны и невооруженным взглядом. В игре появились вменяемые диалоги (вариантов ответов не то чтобы много, но они, по крайней мере, есть), а некогда безмолвные напарники вдруг заговорили друг с другом. Грызня воина и лучницы прямо перед боем грозит вылиться в большие неприятности. Да что там – как грибы после дождя повылезали побочные квесты. С главной сюжетной дороги отныне можно свернуть и немного порыскать по окрестностям. Хотя далеко убежать не удастся: игра, несмотря на послабления, все еще линейна. И, тем не менее, от фактов никуда не уйти: Dungeon Siege стал куда ближе к поклонникам RPG, чем к любителям весело «подавить мясо».
Хорошо это или плохо – решать вам. Но сама игра определенно обрела индивидуальность, хотя изменения по сравнению с первой серией иначе как косметическими не назовешь. Возможно, мы и третью часть Dungeon Siege (если таковую анонсируют) будем сравнивать с Diablo, но уже, скорее, по привычке. Различий у этих проектов гораздо больше чем схожестей. ■



ВОТ ТАКИМ МОГ БЫ СТАТЬ ВРЕН. ЕСЛИ БЫ НЕ УВЛЕКАЛСЯ АНИМЕ.

ПОДКЛЮЧИ ДРУГА И ПОЛУЧИТЕ $10!



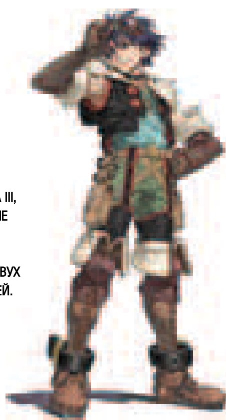
НА ДВОИХ

Подключаешь друга к любому тарифу "Джинс", он отправляет SMS на номер **111** с твоим номером телефона, и вы оба получаете услуги на **10 долларов**!

Подробности в офисах МТС и на www.mts.ru. Срок проведения – по 31.08.05. Обоим абонентам предоставляется скидка в размере, эквивалентном 5 долларам США на оплату услуг связи. Лицензии Министерства РФ по связи и информатизации №№24136, 24135, 10020, 10021, 10022, 10023, 10024, 10015, 10004, 24134, 14663, 14454, 8233, 24791, 22744, 30268, 5964, 11030, 20382, 30257, 30258, 4817, 15693, 30256, 16945, 19425, 5965, 18808, 5544, 16944, 19426, 10165, 30264, 10014, 5608, 10702, 27136, 17765, 5607, 12005.



ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИРУ Grandia

ГЕРОИ GRANDIA III, К СЧАСТЬЮ, НЕ ПОХОЖИ НА КЛОНОВ ПЕРСОНАЖЕЙ ДВУХ ПЕРВЫХ ЧАСТЕЙ.

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Яна Сугак
kairai@pisem.net

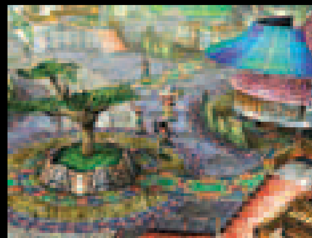
Если задаться целью сочинить список наиболее важных для индустрии ролевых проектов, Grandia займет в нем одно из почетных мест. Ставший знаменем двух последних консолей от Sega сериал в одно время был отдушиной для геймеров, не признающих игры этого жанра по модели Square и Enix. Grandia называлась «убийцей Final Fantasy VII». Но прошли годы, и Grandia II оказалась единственной консольной RPG, вышедшей сразу на трех платформах, а несостоявшийся киллер был портирован на PS one. Разработчик, GameArts, ныне творит под крылом Square Enix и вынужден, как минимум, согласовывать свой график релизов с боссами компании. Но испортило ли это его игры? Ничуть нет.

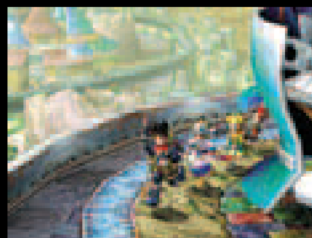
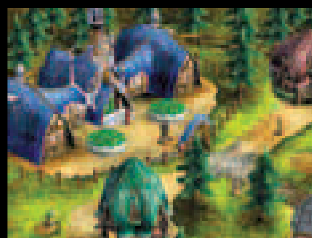
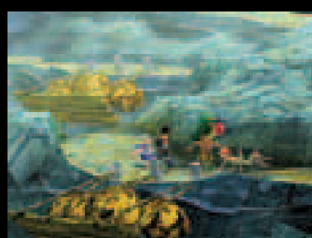
ЗАЧИН

Давайте вернемся в 1997 год, когда под эгидой ESP Software в Японии (и только, увы) вышла первая часть игры. В отличие от других проектов GameArts – Lunar: Silver Star Story и Lunar: Eternal Blue – Grandia предлагала смесь 2D- и 3D-графики: по объемным бэкграундам бродили спрайтовые персонажи. Схема, отличающаяся от выбранной для Final Fantasy VII – там полигонными были как раз герои. «Анимешная» по стилю графика и классическая история о спасающих мир подростках придавали игре несколько старомодный облик – именно так делали RPG на 16-битных платформах. Стоит ли это считать достоинством или недостатком? Нам больше нравится первый вариант.
История конфликта в Grandia незамысловата. Древняя раса икарианцев отказалась от тел из плоти и крови и перешла к существованию в форме сгустков энергии и информации. После ее исчезновения власть над планетой перешла к людям и разумным зверочеловекам – разделенные гигантской стеной, их цивилизации развивались независимо друг от друга долгие века. Люди совершенствовали технологии и продвигали науку, их оппоненты ударились в религию и магию. Настал момент, когда столкновение казалось неизбежным – армия людей под руководством генерала Баала готовилась к вторжению, подручные будущего диктатора искали по всему миру артефакты икарианцев, а пуще всего – их древнюю столицу Арент, где должны были храниться самые занятные объекты. Троица героев-подростков – Джастин, Сью и Фина – оказались втянутыми в эту игру и сами отправились путешествовать по миру, дабы найти секреты древних первыми...
Ничуть не оправдывая свое название, Grandia не надоедает геймеру «грандиозными» событиями. Сюжет развивается неторопливо, что дает возможность ближе познакомиться с внутренним миром основных и второстепенных персонажей. Ситуация накаляется постепенно, герои сталкиваются со все более сложными проблемами, а их решения не кажутся столь уж однозначно правильными. Но даже в самой трудной ситуации они не теряют чувства юмора. Что важно, решения, принимаемые персонажами, вполне логичны с точки зрения житейского опыта, а также с учетом их характера. Ведь мы играем в RPG, и хоть она и полностью линейна, некоторое отождествление себя с персонажами должно присутствовать. Подопечные ваши ближе к концу игры будут вовлечены в, скажем так, традиционное спасение мира, но от ненужного пафоса Grandia избавлена. Чуть-чуть тонко выстроенной мелодрамы и фирменный «лунаро-грандиевский» юмор придают играм серии незабываемый шарм.

НА ВЕРШИНЕ СЛАВЫ

Вершиной развития сериала следует считать Grandia II. Долгое время после релиза игра была однозначно лучшей консольной RPG на рынке – с 2000 по 2002 год. Одна лишь Final Fantasy X смогла сравниться с детищем GameArts; и не факт, что она оказалась лучше – на сей счет есть разные мнения. В чем же секрет успеха?
Отказавшись от массового применения CG-роликов, разработчики сделали акцент на роликах на движке, причем без крупных наездов камерой – они бы выдавали не самое лучшее качество моделей. Вместо этого, они разыгрывали «театральные сценки» с видом «с высоты полета геймера» в духе 16-битных RPG – Phantasy Star IV и Final





ПРИНЦ РОАН ИЗ GRANDIA II. ХОДЯТ СПЛЕТНИ О ЕГО ПОДОЗРИТЕЛЬНО НЕЖНОЙ ДРУЖБЕ С АНДРОИДОМ ТИО.



О ЯЙЦАХ

Несмотря на явный провал Grandia Xtreme, игра сумела дать сериалу кое-что новое. В первую очередь это касается системы развития персонажей. Во второй части «яйца маны» выдавались героям в строго определенных местах, и как-либо из изменить было нельзя – только развить заложенные в них изначально умения. В Grandia Xtreme яиц гораздо больше, и над ними можно проводить алхимические опыты. Соединять две штуки с целью получить одно, более мощное, проще говоря. Особого риска в этом нет – всегда можно заранее определить, каков будет результат, и решить, нравится ли он вам. Что-то подобное есть в каждой современной RPG, и приятно знать, что сотрудники GameArts следят за прогрессом. Вряд ли в Grandia III от этой системы откажутся.





МИЛЛЕНИЯ ИЗ GRANDIA II – ЛУЧШАЯ ДЕВУШКА В МИРЕ. ЕЩЕ У НЕЕ ОЧЕНЬ СЛОЖНЫЙ КОСТЮМ.

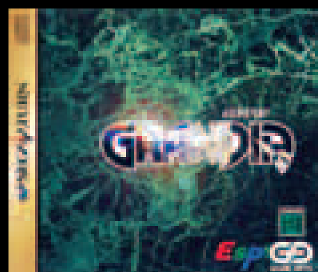












GRANDIA: PARALLEL TRIPPERS (GBC)

Думаю, что далеко не все фанаты сериала знают о существовании этой игры. Меж тем, поклонникам первой части Grandia ее можно рекомендовать к покупке. Завязка такова: троица подростков, Юхи, Мидзуки и Сиро, случайно попадают в параллельный мир – собственно, мир Grandia. Чтобы вернуться на родину, им нужно заручиться поддержкой Джастина и его друзей – героев первой Grandia.
Как самостоятельная RPG, Grandia: Parallel Trippers, ничуть не хуже, но и не лучше остальных ролевых хитов для платформы. Но ее статус эдакого бонус-материала к оригинальной Grandia, сильно поднимает ценность для геймеров. В Parallel Trippers геймер встречает всех персонажей, знакомых по игре для Saturn/PS one. Включая второстепенных. Что еще важнее, он может включить их в свою команду: всего во время прохождения можно собрать 29 бойцов! Чем вам не конкурент Chrono Trigger/Cross или даже Suikoden? Хотя, конечно, вывести их всех на битву не удастся, в партии одновременно может быть не более трех человек. Отметим также, что на GBC удалось перенести все мелодии из оригинальной игры.
Система боя напоминает об оригинальной Grandia, но была изменена в соответствии с ограничениями платформы. Сделать кучу спрайтов, бегающих по экрану, не удалось, поэтому используется не вполне презентабельный вид от первого лица – как в ранних Phantasy Star. Оружие и магия символизируется картами, которые нужно покупать. Если читали недавно рецензию на Arc the Lad: End of Darkness – вот там примерно то же самое.
Наконец, необходимо уточнить еще одну вещь. Исследование подземелий в Parallel Trippers напоминает геймплей типичного платформера: прыжки над пропастью и все такое прочее присутствуют в должном количестве.
Проблема у Grandia: Parallel Trippers лишь одна, но она весьма значительна: игру так и не перевели на английский. И, судя по всему, никогда и не переведут. Остается лишь следить за новостями на сайтах об эмуляции: вполне возможно, что энтузиасты выпустят заветный патч для ROM-файла.









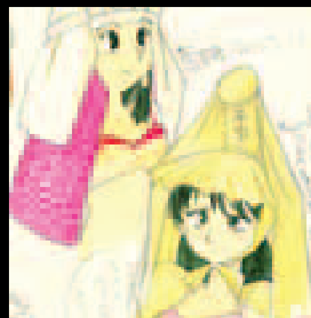
Fantasy VI. Спрайты, разумеется, заменили настоящие трехмерные модели, но действо все равно выглядело старомодно. Вот только вышло так, что подход GameArts позволил идеально передать атмосферу игры: каждая такая сценка – будь то гонки наперегонки с монстрами в самом начале, смерть Миллении в утробе главного злодея или же очередной разговор друзей за обеденным столом в таверне – заставляла сердце биться чаще и доносила до геймера необходимый месседж.
В отличие от первой части, Grandia II предложила немало неординарных сюжетных решений. Например, в начале игры тихая и скромная девушка-монахиня Елена обретает альтер-эго – взбаломошную красотку Миллению, вобравшую в себя силу «крыльев демона» (намеренно упрощаем, не ругайтесь). По мере прохождения вы управляете то одной героиней, то другой – превращение осуществляется в сюжетных роликах и не контролируется геймером. Главный герой – наемник Рюдо – приставлен телохранителем к Елене, и вынужден мириться с тем, что на его попечении оказались сразу две представительницы слабого пола.

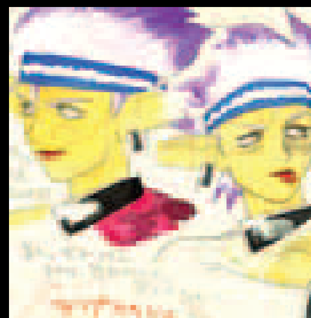
Впрочем, в случае с Милленией неизвестно, кто еще кого способен защитить от опасностей...
Grandia II, подобно первой части, построена по схеме «путешествуем по миру, постепенно узнаем о грозящих ему опасностях, а в финале всех спасаем». Акцент, как и прежде, сделан на развитии характеров героев. Вот только проблемы глобального характера куда интереснее, чем раньше. Забавный факт: дискредитация Католической церкви, в которой позднее обвиняли Final Fantasy X, – кощунство, в котором можно обвинить и эту игру (вышедшую, напомню, двумя годами ранее). Религиозная организация, которая, казалось бы, должна защищать простых людей и давать им утешение, на деле оказалась прикрытием для поклонников местного дьявола, бога-разрушителя. Мотивы этих людей можно понять, ведь бог-творец, Гранас, как выясняется, давно умер и не способен защитить своих детей от возрождающегося зла.
Третья грань сюжета Grandia II – истории жизни простых людей, разыгрывающиеся в каждом посещенном командой городе. Слепая девочка, построившая свой собственный маленький рай и поплатившаяся за это. Целый народ, старательно отметающий все мысли о своем прошлом, запятнанном когда-то служением злу. И, как вершина всего, история брата главного героя, амбиции которого отправили его по ту сторону линии фронта.
И все же центральная линия сюжета Grandia II – чувства Рюдо к единой в двух лицах девушке. Взаимные, не бойтесь. И если Елена стесняется их, пытается заставить себя думать только о своей святой миссии («I should work even harder to make everyone happy!»), то Милления не скрывает ничего. Поначалу для нее это лишь флирт, игра, а сам Рюдо – средство для достижения цели (весьма простой: остаться в живых и добиться всемогущества). Но стоит тому оступиться, оказаться на грани жизни и смерти, как Милления рискует всем ради его спасения. Полунамеки, неловкие попытки устроить свидание, красные от смущения щеки и недовольное бурчание как признак замешательства – все в лучших традициях Final Fantasy VII (сценки в Gold Saucer помните?), но больше, лучше, правдивее.

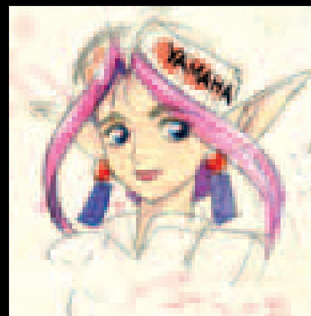
В ПРОПАСТИ

Grandia Xtreme создавалась на движке второй части – никто и не думал ожидать от игры прорыва в области графики. Но первые данные о героях и сюжете давали надежду на то, что как RPG она окажется в числе лучших в жанре. Увы, уже самое начало поступившей в продажу игры показало, что пользоваться изобретенным раз инструментарием разработчики вдруг разучились. «Дух Grandia» сохранился – сценка с увиливающим от призыва в армию пареньке заставила улыбнуться не раз и не два, но «игра актеров», если так можно выразиться, была не на уровне. А затем оказалось, что собственно «сюжета» в игре – мизерное количество. Немного диалогов, и вас отправляют в гигантское подземелье, где кроме битв с монстрами да поиска сундуков нет ровным счетом ничего. В сочетании с порядком устаревшей графикой такая безыдейность геймплея и принесла игре рекордно низкие для RPG с громким именем оценки. Не зря разработчики отказались называть свое детище «Grandia III», не зря.
Настоящая третья часть игры, судя по всему, создается на очень похожем движке – разве что модернизированном. Но отношение к сюжету будет совсем другим – о возврате к традициям Grandia II в пресс-релизах нет ни слова, но это само собой подразумевается. Смущать скриншоты с не самыми лучшими трехмерными моделями не должны. Открою еще маленький секрет трех последних игр серии: красиво персонажи выглядят лишь на своих двухмерных портретах, да специально подготовленных для журнала красивых иллюстрациях. Объективное впечатление, однако, невозможно составить уже после пяти минут за джойпадом. Геймер начинает чувствовать своих героев, видеть их внутреннюю красоту, привыкает к слегка «буратинному» дизайну – здесь уместно вспомнить о стиле super-deformed в











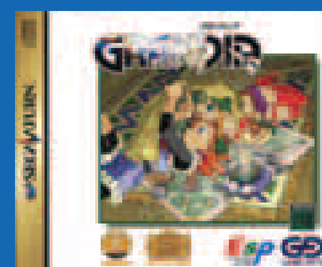


О ЯЙЦАХ

- **Grandia**
  (Saturn – 1997, PlayStation – 2000)
- **Grandia II**
  (Dreamcast – 2000, PS 2 – 2002, PC – 2002)
- **Grandia III**
  (PS2, 2005)
- **Grandia: Digital Museum**
  (Saturn, 1998)
- **Grandia: Parallel Trippers**
  (Game Boy Color, 2000)
- **Grandia Xtreme**
  (PS2, 2002)

Отметим, что Grandia: Digital Museum – не самостоятельная игра, а бонус-диск, где содержится специальный уровень с монстрами, по которому могут бродить герои первой Grandia. За победы вам будут дарить арты, музыку и прочую мишуру.



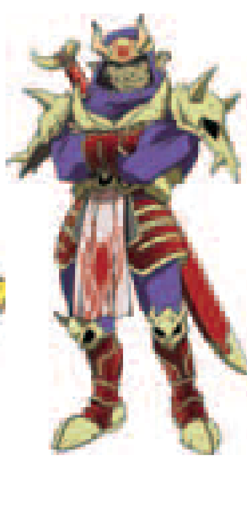








Дизайн первой Grandia сильно напоминал о Lunar: Silver Star Story.

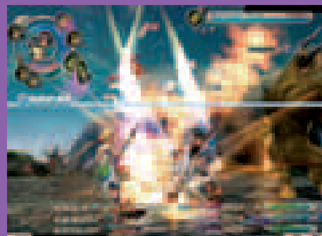




Ушастые девушки, нарисованные художниками GameArts, нам очень нравятся. В Grandia III тоже такие будут.

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ О СИКВЕЛЕ

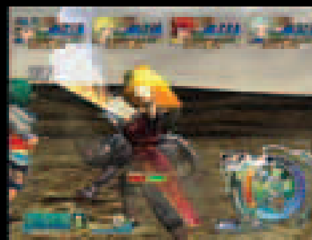
Мы еще наверняка опубликуем подробное превью Grandia III после релиза игры в Японии, однако стоит пару моментов упомянуть прямо сейчас. Во-первых, выполнив атаку типа cancel (отменяет готовящийся врагом прием), будьте готовы к тому, что тот ответит контрударом (counter). Во-вторых, сохранится система экипировки из Grandia II – каждому герою понадобятся оружие, броня, mana egg и skill book. В-третьих, музыку игре в очередной раз подарит Нориюки Ивадарэ. Перечислять имена героев Grandia III мне кажется бессмысленным – лучше вы о них узнаете из нашей рецензии. И, пусть пока мы игру сами живьем не видели, нам кажется, что она окажется великолепной. Не зря же коллеги из японского журнала «Фамицу» отвели 12 страниц на материал о ней.



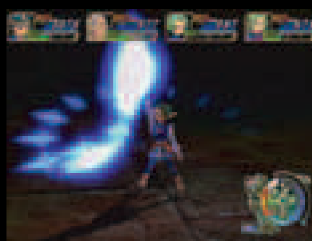
аниме. Слова о том, что в динамике игра выглядит лучше, чем в статике, также уместны. Чудеса, да и только! GameArts не стремится к созданию фотореалистичных игр в духе Final Fantasy или же просто очень красивых – как Xenosaga. Скорее, она работает в стиле нео-ретро, когда трехмерная графика отнюдь призвана не отбросить условности прежних пиксельных человечков, заменив их дотошно выверенными моделями, а добавить новые милые несуразности. Так поступает Team Tales (Namco), что-то подобное Square Enix сделала в Final Fantasy: Crystal Chronicles и Dragon Warrior VIII: Journey of the Cursed King.

ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ

Статья уже почти заканчивается, но мы намеренно ни слова не посвятили еще системе боя – краеугольному камню успеха сериала. В очередной раз хочется повторить: Grandia II представила идеальную систему боя для консольных RPG. Здесь схватки идут в реальном времени, но как только очередь действовать доходит до одного из ваших персонажей, автоматически выставляется пауза – и команду для него можно выбирать спокойно, не отвлекаясь ни на что, – важное отличие от Star Ocean. И речь не идет о пошаговых боях, зрелищности ради обрядившихся в чужую шкуру. Положение героя на карте относительно врага и, что самое главное, очередность ходов ваших и вражеских персонажей, принципиально важны. По линейке действия (в Grandia Xtreme и Grandia III – кольцу) можно определить, когда кто выбирает действие, и когда оно будет реально совершено. Зачем? Дело в том, что у бойцов есть приемы типа Cancel, отменяющие готовящуюся врагом атаку. То есть, если видите, что враг готовит что-то совсем злобное, то можно прикинуть, успеет ли герой добежать до гада до того, как тот обрушит на вашу команду свой гнев, и отправить его в нокдаун. Grandia предлагает и весьма продвинутый способ развития персонажа. Дело в том, что магия в игре «прячется» в особых предметах – mana egg – которые и нужно развивать, открывая спрятанные в них способности в удобном порядке, а затем их совершенствуя. Сами «яйца маны» можно произвольно перемещать между членами командами. Проблемой Grandia II была разве что сильно заниженная сложность прохождения. Ирония в том, что сбалансированы бои практически идеально – ни одна другая игра не может похвастаться тем, что в равной степени востребованы и обычные приемы, и магия, и атакующие предметы, и спецатаки. Даже меняющие статус заклинания, и те могли бы пригодиться, не отличайся монстры столь слабой живучестью, и не встречайся восполняющие сразу все линейки

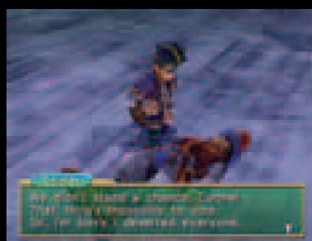




















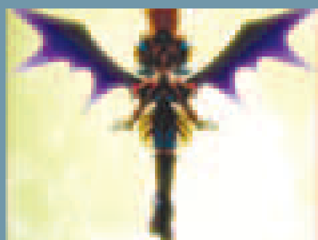
ДВА ТОВАРИЩА СПРАВА ПОПАЛИ В МИР GRANDIA ПО ОШИБКЕ. МЕЧТАЮТ ИЗ НЕГО ВЫБРАТЬСЯ.



ЕЛЕНА. ОПЯТЬ ЖЕ, ИЗ GRANDIA II. ВОПЛОЩЕНИЕ НЕВИННОСТИ И ЧИСТОТЫ. ДОБРАЯ И МИЛАЯ ДЕВУШКА. МЫ ЕЕ ОЧЕНЬ ЛЮБИМ.

СЕКРЕТЫ ДИЗАЙНЕРОВ

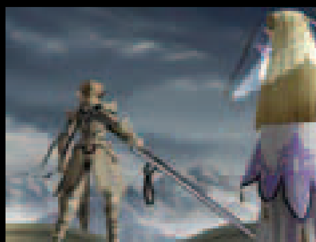
Бои в Grandia II выглядели хорошо по разным причинам, одна из них – совмещение обычной трехмерной графики с заранее отрендеренными видеороликами, отображающими особо мощные заклинания. Для сравнения, в Final Fantasy X все делалось «честно». Такой подход позволил на Dreamcast показать то, чему могли завидовать владельцы более мощных систем. Насколько нам известно, аналогичная технология применялась в обеих частях Space Channel 5.



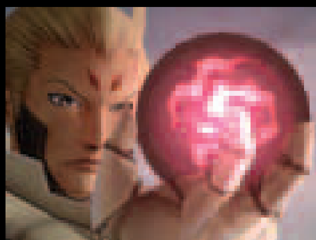
КРАСАВЕЦ РЮДО. В КОНЦЕ GRANDIA II ТАК И НЕ РЕШИЛ, КАКАЯ ДЕВУШКА (КАЖДАЯ ПОЛУЧИЛА ОТДЕЛЬНОЕ ТЕЛО) ЕМУ НРАВИТСЯ. ВИДИМО, СТАНЕТ ДВОЕЖЕНЦЕМ.

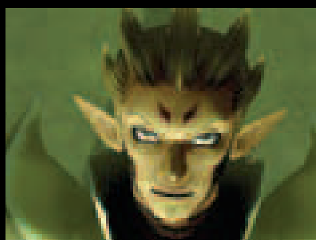




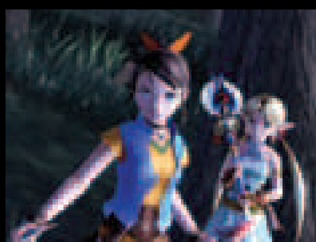


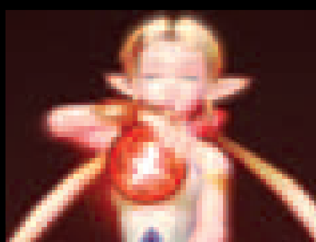












МОМЕНТ ИСТИНЫ

Почему геймплей Grandia II был столь хорош? Скупо перечислим факты.

- **Врагов видно заранее, и от них можно убежать. В зависимости от того, кто на кого напал (герои или монстры), в начале боя одна из сторон получает преимущество в бою. Монстров можно уничтожить, дав себе возможность спокойно изучить уровень.**
- **Подземелья не генерируются случайным образом и всегда уникальны. Заблудиться в них невозможно – в игре есть большая зеленая стрелка, которая указывает, куда нужно идти. Более того, она указывает не просто в сторону пункта назначения (зачастую, бесполезная информация), а помогает ориентироваться на каждом перекрестке! При этом, правильно не следовать за стрелкой слепо, а успевать заглядывать в соседние коридоры – там может прятаться сундук с ценным призом. Исследование уровней этим «автопилотом» не отменяется!**
- **Перед каждым боссом или спуском в новое подземелье есть пункт для сейва, который стоит на видном месте – чтобы никто случайно не мог пропустить. Ни один поход от одного сейва до другого не может занять более часа.**
- **Игра позволяет произвольно перемещаться по большой карте мира без дополнительных боев. Вам никогда не придется проходить один и тот же уровень несколько раз только потому, что разработчики решили увеличить время прохождения.**
- **При первом посещении каждого города вам устраивают его маленькую презентацию – камера облетает его вокруг, показывая все в самом выгодном свете. Кроме того, мини-карта очень удобна и позволяет легко найти таверну и магазины.**

И пара-тройка занятных фактов, которые нельзя отнести к достоинствам и недостаткам.

- **Во всей игре есть только одна необязательная локация. Видимо, она предназначена для дополнительной прокачки – вдруг кому-то понадобится?**
- **Загадку с белкой (будем называть это существо так) и орешками решать необязательно, никаких бонусов (кроме удовольствия помочь милому животному) вы не получите.**
- **Исполняемая в игре песня поется не на японском языке, а на португальском.**
- **Игра вышла на PC только потому, что Grandia II оказалась востребованной на южнокорейском рынке, где всерьез признают одну лишь эту платформу.**





энергии – жизненной, магической, специальной – точки (они же места для сохранения) столь часто. Планку сложности стоило поднять чуть выше, и заветные десять баллов из десяти уже не казались бы недостижимой целью. Результатом же стало то, что Grandia II идеально подошла для новичков в жанре, оценили ее и эксперты по консольным RPG. Несмотря на эту проблему. Почему? Просто Grandia II – одна из немногих игр жанра, где бои интересны сами по себе. Возьмите любую Final Fantasy, любой Dragon Warrior. Всегда сражения с рандомными монстрами воспринималось как необходимое, но зло. Питательный гарнир к вкусному блюду сюжета. Для многих это прозвучит дико, но в Grandia II хотелось побродить по каждому уровню специально для того, чтобы искоренить всех водящихся на нем монстров. Не прокачки ради, просто удовольствие получить. Увы, судьба Grandia Xtreme доказала, что сама по себе система боя не способна продать игру. Но в дополнении к качественному сюжету она дает поистине убойный эффект. Кто знает, провалились бы Legend of Dragoon или Legaia: Duel Saga, не будь бои в них столь скучными...

Подводя итоги, хочется заметить, что никто не рассматривает Grandia III как убийцу чего-либо. Времена менеджеров, испытывающих беззаветную любовь к платформам от Sega, умерли вместе с платформами. Большим бюджетом игра тоже похвастаться не может. Но воссоздать магию, заставляющую работать воображение геймера, превращающую угловатые модели в неземной красоты девушек, разработчикам вполне по силам. И, превратившись в трилогию, Grandia никуда уже от нас не денется. Встать в один ряд с Breath of Fire и Tales of – судьба этого сериала. ■

The Suffering:
Ties That Bind

КОШМАРЫ SILENT HILL ПОКАЖУТСЯ ВАМ ДЕТСКИМИ СКАЗОЧКАМИ...



Оригинальный The Suffering доказал, что Midway все еще умеет делать крутые игры.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GAMEBOY ADVANCE N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vellod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Surreal Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	30 сентября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://sufferingtiesthatbind.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

У ЯПОНСКИХ МОНСТРОВ ОТКУДА НИ ПОПАДЯ РАСТУТ ЩУПАЛЬЦА. А У АМЕРИКАНСКИХ – МЕЧИ.

Еще года полтора-два назад издательство Midway находилось на пути в пропасть перманентного бюджетного дефицита и уже было получило статус компании-неудачника: ему никак не удавалось выпустить хоть один массово популярный и хорошо принятый в прессе проект. The Suffering доказал, что не все так уж плохо. За ним последовали Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, NBA Ballers и Mortal Kombat: Deception, после которых уже никто не сомневался: Midway у нас на глазах переживает новый расцвет. На днях сотрудники «СИ» оценили практически полный «билд» Mortal Kombat: Shaolin Monks – эта игра оказалась даже лучше, чем мы могли надеяться. Вместе с ней нам привезли и превью-код The Suffering: Ties That Bind.

С чего Midway взялась за «чужой» жанр survival horror? Это легко понять, вспомнив, какими играми она была известна в геймерской среде во все времена – кровавыми, жестокими, «взрослыми», если угодно. Для The Suffering была подобрана отличная тематика – темная сторона современной пенитенциарной системы и изнанка жизни американских городов. Как говорят разработчики, в играх серии, они «постарались пе-

ОПЫТ РАБОТЫ

Surreal Software хорошо известна геймерам своим ролевым сериалом Drakan. Что примечательно, первая часть, Drakan: Order of the Flame, вышла только на PC, в то время как вторая, Drakan: The Ancients' Gates, – исключительно на PlayStation 2. Последняя особых успехов не добилась, но и неприязни у геймеров не вызвала – милая PC-style RPG, адаптированная под нужды фанатов консолей. В 2002 году команда выпустила неудачную The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (PC, PS2) – по мотивам книги, не фильма – и готовилась представить чисто консольную The Lord of the Rings: The Treason of Isengard (PS2, Xbox) – позже проект был отменен. Весной 2004 года под эгидой Midway вышел The Suffering (PS2, Xbox; позднее – и PC), вознесший Surreal Software на вершину славы.

Торка обуревает желание отомстить человеку, превратившему его жизнь в ад и повинному в смерти семьи главного героя...

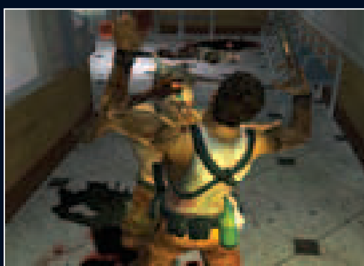
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Из игр серии Silent Hill разработчики вынесли стремление сделать свой собственный проект максимально атмосферным, затягивающим в свой мир и изобилующим оригинальными дизайнерскими решениями. Вдохновил их весьма сериал Fatal Frame (Project Zero). Однако ближе всего The Suffering к совсем другой игре. Как говорит Ричард Роуз из Surreal Software, «Мало кто рассматривает Half-Life как ужастик, однако во многом успех игры обеспечили сцены, в которых геймера очень сильно пугают, да и на протяжении всего прохождения его держат в напряжении. В отличие от остальных horror-игр, там геймер чувствует себя свободно в плане выбора угла обзора и тактики по борьбе с врагами. Это именно то, что мы сделали с The Suffering».

ПАЛИТЬ С ДВУХ РУК – САМЫЙ УДОБНЫЙ СПОСОБ РАЗОБРАТЬСЯ С МОНСТРАМИ.



НАШ АРТ-ДИРЕКТОР СЧИТАЕТ, ЧТО ИГРА УЖ СЛИШКОМ ЖЕСТОКА. ПРОСТО ОМЕРЗИТЕЛЬНА.



The Suffering: Ties That Bind умеет подгружать сейв от первой части и модифицировать сюжет в зависимости от того, как геймер закончил прошлогоднюю игру.

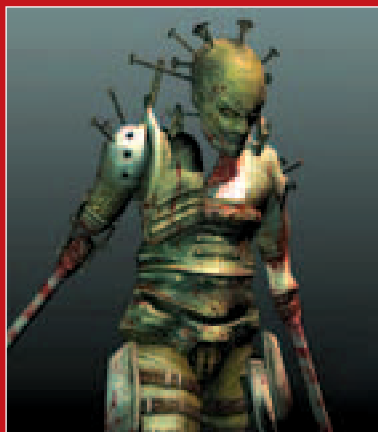
редать не только кошмар сверхъестественного, но и ужасы реального мира». Под конец разработки первой части боссы Midway поняли, на какую золотую жилу напали, и одобрили проект сиквела. К счастью, сюжет игры изначально подразумевал, что ее финал не обойдется без вопросов, оставшихся без ответа. Не закроет дверь продолжениям и The Suffering: Ties That Bind.

НАПРАВО ПОЙДЕШЬ…

Пройдя The Suffering, геймер мог наблюдать одну из трех концовок – плохую, нейтральную или хорошую. Впрочем, даже в последнем варианте до happy end дело не доходило. Как правило, в сиквелах игр с различными концовками истинным объявляется лишь один из вариантов развития событий. Но The Suffering: Ties That Bind умеет подгружать сейв первой части и модифицировать сюжет в зависимости от того, как геймер прошел прошлогоднюю игру. Вариант по умолчанию – нейтральный – доступен всегда. Действие обеих игр происходит в реально существующих местах: первой – в тюрьме на острове у побережья штата Мериленд, второй – на улицах Балтимора. The Suffering, подобно Silent Hill и Resident Evil, сочетает в себе фотореалистичную графику и четкую привязку к современному миру с фантастическими элементами. В первой части The Suffering геймер вместе со своим героем выяснял, был ли он посажен в тюрьму за реально совершенное убийство жены и детей, либо же был оговорен. В начале игры он и сам не знал, где кроется истина. В сиквеле Торка обуревает желание отомстить человеку, превратившему его жизнь в ад. Злодея зовут Блэкмор, и какой бы ни оказалась ваша концовка The Suffering, в конечном итоге за смерть семьи Торка отвечает все равно он. Оказавшись в Балтиморе, наш герой обнаруживает, что произошел загадочный катаклизм, выпустивший на улицы города монстров, подозрительно знакомых по предыдущим приключениям. Есть ли у Торка здесь друзья? Неизвестно. Например, начиная игру в варианте по умолчанию, ваш герой оказывается в руках организации Marbas Foundation. Она занимается очищением тюрьмы и прилегающей территории от ужасных монстров, и чудом выживший Торк не мог не обратить на себя внимание. А если еще учесть его способности по превращению в чудовище в экстренных ситуациях... Медицинское обследование провести не помешает. Как бы то ни было, общаться с боссом этой конторы вам придется на протяжении всей игры. На чьей она стороне? Смешно даже

ЗЛОБНЫЕ ТВАРИ

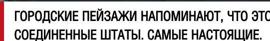
Разработчики пообещали вернуть нескольких знаковых персонажей из первой части. С одной стороны, жалко было отказываться от доведенных до идеала существ, с другой игра должна все же демонстрировать преемственность. Поэтому геймера снова встретят любитель помахать клинком Slayer, метатель игл Mainliner и житель подземелий Burrower. Их модели переработаны с учетом новых возможностей движка, освежен и дизайн монстров. Список новых врагов также велик. Triggerman символизирует безжалостных уличных бандитов, Suppressor несет в себе дух грубых и жестоких тюремных охранников, Creeper – психопат-педофил, коллекционирующий части женских тел, Gorger символизирует страх перед голодом, терзающим нищих и бродяг. Новыми видами монстров разработчики попытались наглядно продемонстрировать разницу между сеттингами первой и второй частями The Suffering.





? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


ЧУДИЩА КАРАБКАЮТСЯ ПО СТЕНАМ СОВСЕМ КАК ЧУЖИЕ ИЗ ОДНОИМЕННОГО ФИЛЬМА.


ГОРОДСКИЕ ПЕЙЗАЖИ НАПОМИНАЮТ, ЧТО ЭТО СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ. САМЫЕ НАСТОЯЩИЕ.

ИСПРАВЛЕНИЕ НЕСПРАВЕДЛИВОСТИ

Еще в первой игре Торк умел превращаться в монстра (меняя облик на альтернативный, зависящий от моральной окраски решений, принимавшихся героем во время прохождения), эта идея сохранена и в The Suffering: Ties That Bind. Например, «злой Торк» становится ужасного вида чудовищем, вооруженным ножом, а «нейтральный» – слегка туповатым гигантом с огромными кулаками в качестве патентованного средства для решения проблем.

Всем был хорош The Suffering, но фича с превращением Торка в монстра использовалась недопустимо редко. Геймерам она нравилась, но вот в чем заковыка: чудовище было менее эффективно в бою, чем обычный Торк-человек с автоматом или парой пистолетов. Поэтому им пользовались редко. Разработчики осознали свою ошибку и подправили баланс. Монстр стал заметно сильнее, а с патронами к особо мощным видам оружия стал наблюдаться дефицит. Так что, как ни крути, а человеком остаться, надолго не получится. Хочешь победить врага – стань им!

ЗАБИЛ СНАРЯД Я В ТУШКУ ДРУГА...

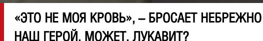
В игре Торку предстоит освоить пятнадцать видов оружия. Помимо стандартных пистолетов и автоматов арсенал включает в себя ручной пулемет M60, два вида гранатометов (обычный и реактивный) и средства для ведения ближнего боя. Разработчики говорят, что постарались сделать The Suffering достойным конкурентом современных шутеров с их разнообразным арсеналом, позволяющим креативно решать возникающие перед геймером проблемы. Даже если забыть об adventure-элементах, The Suffering: Ties That Bind обязан стать увлекательной игрой.

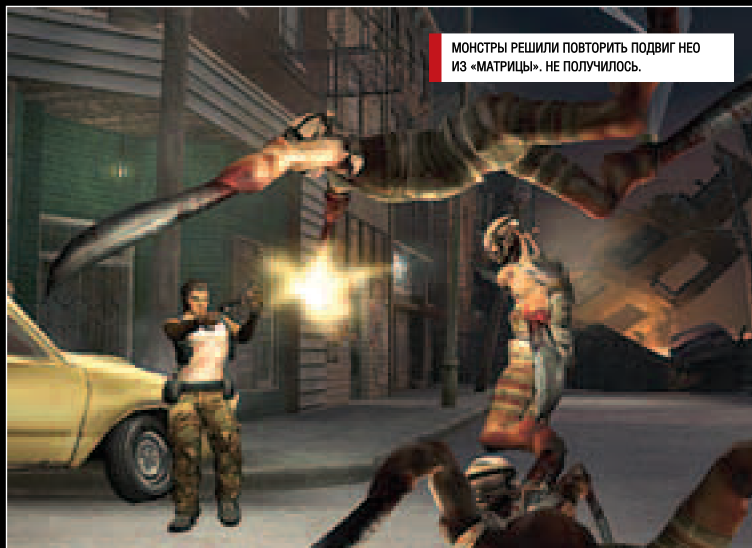
задаваться этим вопросом – мы не знаем, каков на деле Торк – он так и не разобрался до конца в своем прошлом.

СТРЕЛЯЯ С ДВУХ РУК...

В целом игровой процесс Ties That Bind изменился не слишком сильно. По-прежнему, игра предлагает два варианта обзора – от первого и третьего лица. Как правило, доступны оба сразу, но иногда (например, когда Торк превращается в монстра, либо когда карабкается по лестницам), никакого выбора нет. Разработчики активно пропагандируют возможность держать в каждой руке по пушке (при условии, что они относятся к одному типу). Появилась новая атака из положения сидя. Самое же главное дополнение к геймплею касается «режима ярости» Торка. Чем-то вся эти история напоминает комиксы о Невероятном Халке. Обернувшись чудищем, Торк получает доступ к мощным спецприемам, здорово напоминающим те, которыми владеют его противники. Как же так вышло? Каждый раз, когда вы превращаетесь в монстра, на ум приходит этот вопрос. Богатому сюжету есть что обещать наиболее дотошным геймерам – немало секретов ждет их в игре. Обойтись без превращений, что важно, не удастся. Мало того,

«ЭЙ, ЛЫСЫЙ, ХОЧЕШЬ СРЕДСТВО ДЛЯ РОСТА ВОЛОС?» – ПРИВЫЧНО ШУТИТ ТОРК.


«ЭТО НЕ МОЯ КРОВЬ», – БРОСАЕТ НЕБРЕЖНО НАШ ГЕРОЙ. МОЖЕТ, ЛУКАВИТ?



МОНСТРЫ РЕШИЛИ ПОВТОРИТЬ ПОДВИГ НЕО ИЗ «МАТРИЦЫ». НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ.

ТОРК – ДАЛЕКО НЕ САМЫЙ СИМПАТИЧНЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ. ЗАТО ВНУШАЕТ УВАЖЕНИЕ.

что рядовые враги иногда становятся слишком назойливыми, так в игре еще и есть непроходимые обычным образом места. Сломать особо прочное препятствие или же разобраться с боссом может только мутировавший Торк. Наконец, к нововведениям в геймплее можно отнести и элементы «шутера на рельсах». Например, в одной из сцен Торк запрыгивает в кузов грузовика, подбегает к установленному там пулемету и начинает расстреливать преследующие героя транспортные средства. Любителям красочных спецэффектов понравиться, как они симпатично уничтожаются после попадания в бензобак. В особо удачных случаях разнесенный на куски грузовик наносит повреждения соседям – так возникает цепная реакция взрывов в лучших традициях Burnout.

ЖИЗНЬ В ЗАКОУЛКЕ НАПРОТИВ

Еще на E3 2005 мы обратили внимание, что игра по стилю немало походит на Condemned: Criminal Origins для Xbox 360. Тема забытых полицией, социальными службами и прессой закоулков большого города, клоаки, изнанки счастливого общество потребления, отлично раскрыта в обоих проектах. Что удивительно, качеством графики The Suffering: Ties That Bing немногим уступает более совершенному, казалось бы, конкуренту. Версии для PlayStation 2 и Xbox идентичны – те же модели локаций и персонажей, та же частота смены кадров. Выглядящий то ли как ад на земле, то ли постапокалиптические развалины, Балтимор освещен огнем горящих зданий и погружен в туманную дымку спецэффектов.

Бродить по закоулкам города придется без строгого деления на уровни. Разработчики хотели создать единый мир без искусственных ограничений. Они посвятили немало времени изучению необходимых им улиц в реальном мире – как в жилых кварталах, так и в промышленных зонах. Не обошлось и без подземных тоннелей и заброшенных зданий – мест, куда иные люди побоятся зайти, даже если будут уверены: никакие монстры там не прячутся. Собственно игра начинается в районе порта (позже геймер посетит его еще раз) – он несколько отличается от локаций, которые Торку предстоит посетить. Веселее, если можно так выразиться. Но пасторальных пейзажей с овечками в The Suffering: Ties That Bind нет и быть не может.

Завершая свой рассказ об игре, хочется напомнить о том, что в конце года на PlayStation 2 выйдет Resident Evil 4, готовится к изданию локализованный Fatal Frame 3 (Project Zero 3); не стоит забывать также о Condemned: Criminal Origins и F.E.A.R. Повлияет ли это на продажи The Suffering: Ties That Bind? Вряд ли. Surreal Software удалось найти свою собственную нишу в жанре survival horror, и история о Торке наверняка станет трилогией. ■

К нововведениям в геймплее можно отнести и элементы «шутера на рельсах».



Люди такой опасной профессии, как у Агента №47, долго не живут. А Лысому все нипочем – заказы выполняет будто семечки лузгает.

С ПОМОЩЬЮ ТОСТЕРА МОЖНО ПОДЖАРИВАТЬ НЕ ТОЛЬКО ХЛЕБ...

Hitman: Blood Money



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	stealth action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	IO Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

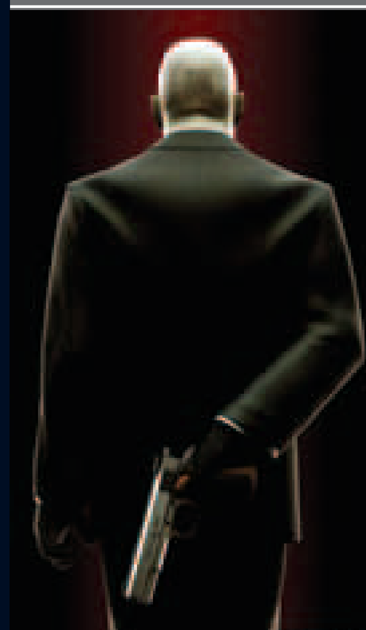
ОНЛАЙН:
http://www.hitmanbloodmoney.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ТВОЙ НОМЕР 47-ОЙ

За годы существования и убийственной деятельности Лысого все привыкли называть его 47-м. Но откуда взялись эти цифры? Только ли из названия первой части серии – Hitman: Codename 47. На самом деле четверка и семерка – последние цифры длинного штрихкода – 640509-040147 – пропечатанного на блестящем затылке киллера.



Вот уже пять лет как IO Interactive жестоко эксплуатирует 47-го: ни отпуска тебе, ни хотя бы отгулов. А работы год от года лишь добавляется. И ведь за все это время Лысый ни копейки не получил за «труды свои праведные», связанные, между прочим, с риском для жизни. В Hitman: Blood Money жадноватые девелоперы, наконец, пошли навстречу трудящемуся.

ОТ ЗАРПЛАТЫ ДО ЗАРПЛАТЫ

Финансы – главное новшество серии, которое должно изрядно перекроить и дополнить игровой процесс. Каждое удачное убийство отныне щедро оплачивается мистическим Агентством. Да-да, несмотря на невыносимые условия труда, место работы 47-ой так и не сменил. Существует несколько способов потратить заработанные своим потом и чужой кровью баксы. Первый и самый очевидный – пополнение арсенала. Положив сотруднику достаточно стабильную зарплату, Агентство лишило его ряда кучи социальных льгот, в том числе – бесплатного оружия. Впрочем, единожды купленная винтовка будет верой и правдой служить до конца света, так что приобретать новое оружие перед каждой миссией – неоправданное расточительство. Другое дело – апгрейды. IO

Горе-киллер рискует снискать себе настолько громкую славу, что обыватели на улицах города с криками побегут от него прочь .

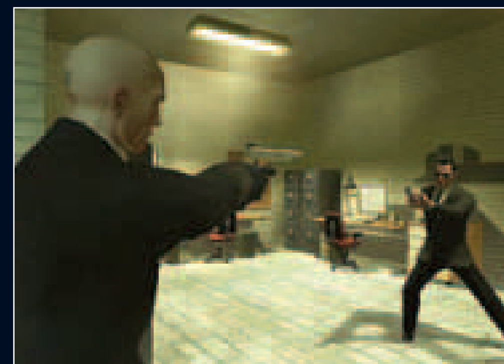
КАРТИНКА В КАРТИНКЕ

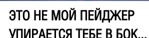


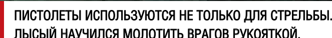
Все предыдущие части «Хитмана» терзал один и тот же недуг. Когда на уровне поднималась тревога, игроку оставалось только гадать, что же он сделал не так. Hitman: Blood Money от этого, наконец-то, вылечили. Когда оказавшийся не в то время и не в том месте полицейский случайно обнаруживает прикорнувший в баке труп, эта сценка демонстрируется в маленьком дополнительном окошке. Теперь вы будете знать, кому мстить за излишнюю наблюдательность...








ЭТО НЕ МОЙ ПЕЙДЖЕР УПИРАЕТСЯ ТЕБЕ В БОК...


ПИСТОЛЕТЫ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ СТРЕЛЬБЫ. ЛЫСЫЙ НАУЧИЛСЯ МОЛОТИТЬ ВРАГОВ РУКОЯТКОЙ.


У НЕГО РОГА РАСТУТ, А ОН СМЕЕТСЯ. ДОМОЙ НАДО БЕЖАТЬ, К ЖЕНЕ!

заготовила более полусотни всевозможных примочек для смертоносных стволов, среди которых различные оптические прицелы, глушители, пламегасители, конструкторские «придумки» для уменьшения массы оружия и отдачи при выстреле.
Немалые средства придется потратить и на безопасность Лысого. Как ни крути, а внешность у парня колоритная. Вы сами-то часто встречаете лысых как колено верзил со штрихкодом на загривке? Вот и местные обыватели норовят запомнить киллера и во всех деталях обрисовать его полиции. Совершенно лишняя для 47-го известность измеряется параметром Notoriety, дословно – дурная слава. Популярность наемника зависит от успешности его миссии. Проведенная без сучка, без задоринки операция заставит полицию размышлять над непонятной чередой смертей. А вот уличные перестрелки, захват и ликвидация заложников, взрывы и фейерверки обеспечивают прямо-таки голливудскую известность. Все газеты будут пестрить фотороботами 47-го и приукрашенными описаниями кровавых злодеяний. Не исключено, что подобный непрофессионализм обернется еще и немалым штрафом. Ведь после такой феерии Агентству придется заметать следы, а это дельце тоже влетит в копеечку.
Хотя, конечно, 47-ой – мужчина самостоятельный, может и сам о себе позаботиться. Например, приобрести новые документы или прикупить полицейскую ленту, которой опечатываются места преступлений. Наклеенная в нужном месте, она задержит не слишком смекалистых пожирателей пончиков. Но и тут, как говорится, не подмажешь – не поедешь. А потому права на бездействие у киллера нет.
Известный лозунг в отношении нашего героя звучит так: «Кто не работает, то не живет».
Наконец, последняя из рассекреченных на сегодня расходных статей – покупка информации. На протяжении нескольких серий разработчики уверенно расширяют поле для творческой деятельности. В Hitman: Blood Money варианты выполнения одного и того же задания расплодятся в таком количестве, что игроку позволят приобретать советы, в деталях раскрывающие разные способы убийства. Впрочем, нам-то с вами они ни к чему. С таким практическим багажом за плечами мы сами кого хочешь научим этому кровавому ремеслу...

ОДНАЖДЫ В ПАРИЖЕ...

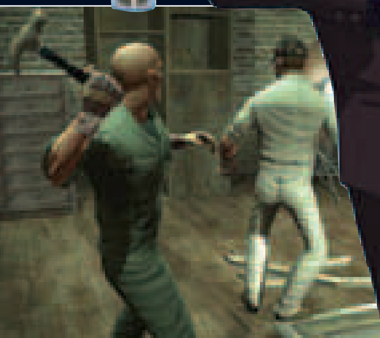
На этот раз киллер сосредоточится на деятельности в США. Его ждет всего несколько командиро-

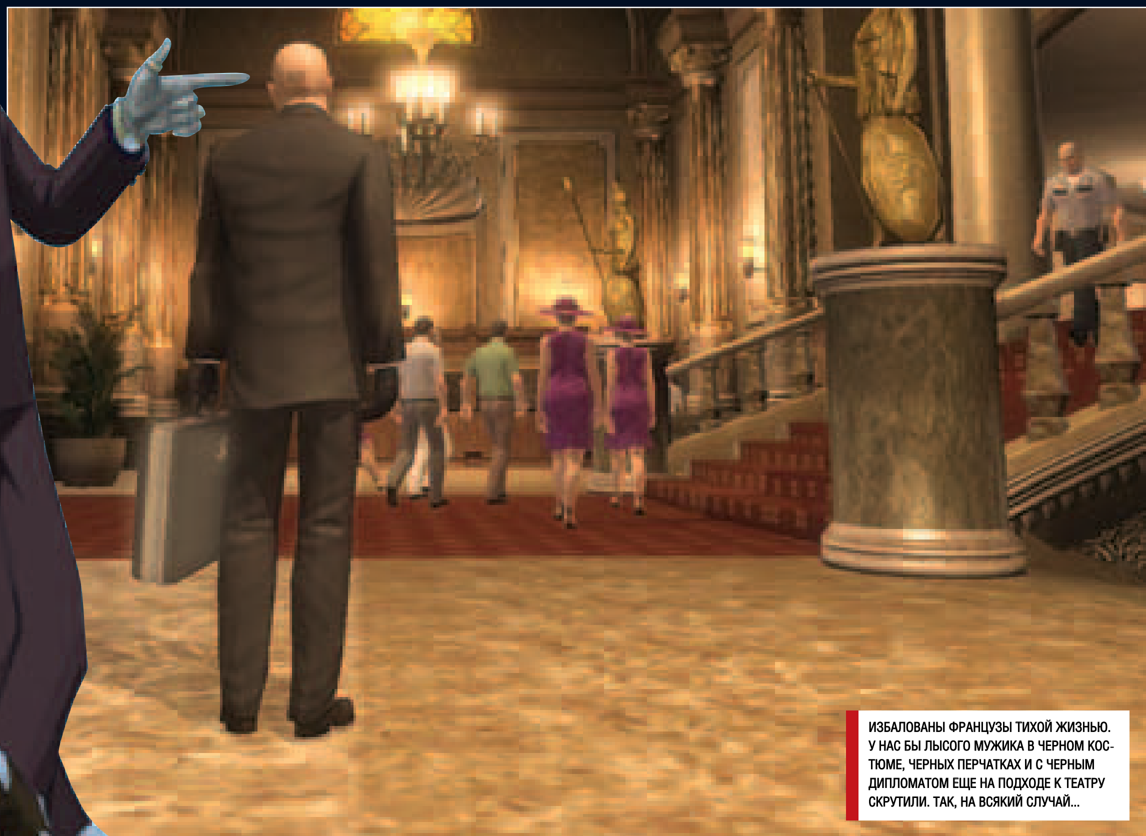
МЫ ХОТИМ ЗНАТЬ ВСЕ!

Серия Hitman никогда не была набором миссий с бездумными, немотивированными убийствами. С самого начала своей виртуальной жизни 47-ой оказался втянут в грязные игры сильных мира сего. Однако, успешно проглотив три части, мы до сих пор не имеем полной картины происходящего. В новом хите разработчики обещают ответить на многие вопросы, познакомить нас с новыми и обязательно свести со старыми героями.


ЛЫСЫЙ, МЕЖДУ ПРОЧИМ, СОХРАНЯЕТ ХЛАДНОКРОВИЕ В ПРИСУТСТВИИ ДАЖЕ САМЫХ ОБОЛЬСТИТЕЛЬНЫХ КРАСАВИЦ. ИНТЕРЕСНО, ПОЧЕМУ...

ТЫ НЕ УВАЖАЕШЬ ЕЕ, ЗНАЧИТ, ТЫ НЕ УВАЖАЕШЬ МЕНЯ. ХОЧЕШЬ ВОЙНЫ? ТЫ ЕЕ ПОЛУЧИШЬ!

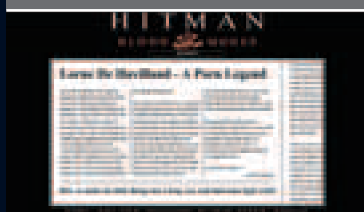




ИЗБАЛОВАНЫ ФРАНЦУЗЫ ТИХОЙ ЖИЗНЬЮ. У НАС БЫ ЛЫСОГО МУЖИКА В ЧЕРНОМ КОСТЮМЕ, ЧЕРНЫХ ПЕРЧАТКАХ И С ЧЕРНЫМ ДИПЛОМАТОМ ЕЩЕ НА ПОДХОДЕ К ТЕАТРУ СКРУТИЛИ. ТАК, НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ...

И УБИЙЦЫ ЧИТАЮТ ГАЗЕТЫ...

47-ой сможет читать газеты. Причем делать это он будет вовсе не из праздного любопытства. Ведь есть шанс найти в статьях крайне полезную, а то и жизненно важную информацию! Например, из рассказа журналиста о визите к местному порно-королю вы узнаете, что тот всюду таскает за собой карманную собачку. Когда вам закажут озабоченного деда, в первую очередь нужно убрать мопса. Ведь псина может всю конспирацию нарушить!



вок за пределы Штатов, во время одной из которых агент посетит Парижский Оперный Театр. Приятно, что создатели «Хитмана» не таятся от прессы, а регулярно демонстрируют свои наработки. Про особенности геймплея они рассказывали на примере двух уже собранных миссий. Итак...

Игровые области здорово преобразились. Во многом благодаря правдоподобному поведению «гражданских лиц» и максимально приближенной к действительности архитектуре. Именно правдоподобие и подкидывает игроку уйму решений одной задачки.

Так, визит Лысого в театр должен окончиться смертью одного из актеров. Кому бедняга успел насолить, история умалчивает, но заказ на него уже оформлен. Убийца, конечно, может воспользоваться классической схемой: пустить жертве пулю в лоб, уютно примостившись на галерке с винтовкой в обнимку. Однако подобный расклад чреват осложнениями на выходе: поднимется паника, начнется обыск... Есть более тонкий способ. По сценарию оперы жертву 47-го убивают на сцене, стреляя из бутафорского пистолета. Аккуратно заменив игрушечный пугач настоящей «Береттой», киллер может переложить грязную работу на совершенно постороннее лицо. При этом беспрепятственно скрыться, получить приличный гонорар, а может (чем черт не шутит, пока святые-то спят?) и премиальные.

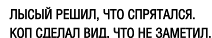




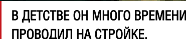
НУ, В ПРИНЦИПЕ, ТАК ТОЖЕ МОЖНО ЗНАКОМИТЬСЯ...



ГЛАВГЕРОЙ – РАЗНОСТОРОННЕ РАЗВИТАЯ НАТУРА. БЕЙСБОЛ ТОЖЕ ВХОДИТ В СФЕРУ ЕГО ИНТЕРЕСОВ.



ЛЫСЫЙ РЕШИЛ, ЧТО СПРЯТАЛСЯ. КОП СДЕЛАЛ ВИД, ЧТО НЕ ЗАМЕТИЛ.



В ДЕТСТВЕ ОН МНОГО ВРЕМЕНИ ПРОВОДИЛ НА СТРОЙКЕ.

И ЗАЧЕМ ПРИКРЫВАЕТСЯ-ТО? В ТАКОМ НАРЯДЕ ТОЛКУ ОТ ЭТОГО МАЛО.

Еще более изощренные и жестокие действия киллера IO изобразила в залах элитного казино. Там агент, прежде чем навестить жертву, заминировал лифт. Выполнив заказ, убийца решил ликвидировать всех видевших его свидетелей, для чего активировал пожарную сигнализацию. Посетители казино дружно рванули к лифту. Видимо, они никогда не читали правил безопасности, предписывающих в случае пожара пользоваться исключительно лестницей. Прогремевший взрыв одним махом отправил всех очевидцев на тот свет.

РУКИ – ЛУЧШИЙ ИНСТРУМЕНТ…

Не только игровой мир обрел небывалое правдоподобие, но и поведение самого 47-го стало куда естественнее, с поправкой на то, что он наемный убийца. Теперь достав из-за пояса пистолет, Лысый не размахивает им на людях с детской непосредственностью. Напротив, матерый наемник прижимает оружие к ноге, так что простой обыватель и не сразу приметит вороненый ствол. Кроме всевозможных пушек, арсенал нашего героя пополнился невинными, на первый взгляд, предметами. 47-ой способен превратить в орудие убийства даже шариковую ручку! Пусть это совсем не изящно, зато удобно. Да и о каком изяществе можно говорить после мясницкого крюка? Голыми руками убийца тоже может натворить дел благодаря тому, что освоил несколько приемов мгновенного обезоруживания противника. Отныне зарвавшийся охранник, упирающий ствол Лысому прямо в лоб – далеко не король положения.

ШЕЙДЕРНЫЕ РАДОСТИ

Разработчики в который раз используют Glacier Engine. Впрочем, графические технологии IO не стоят на месте, и последняя инкарнация Glacier жжет сетчатку глаза всеми новомодными спецэффектами. Как и в любом экшне с видом от третьего лица, во главу угла ставится детализация главгероя и работа со светом. Благодаря поддержке шейдеров третьего поколения и полигональному изобилию, с поставленными задачами движок справляется на «ура». У расположившегося прямо под лампой 47-го глазные впадины, руки и губы оказываются в естественной тени. Отполированный до блеска ствол оружия отражает свет, а грубые тесаные скамейки, как и положено, выглядят матовыми. Все это, как справедливо заметил в интервью нашему журналу продюсер игры Адам Лэй (Adam Lay), «обеспечивает правду жизни».

УРА ДОЛГОЖИТЕЛЮ!

Счастливо дожив до четвертого эпизода, Hitman не только сохранил поклонников, но и не уронил достоинство в глазах прессы. А этим, между прочим, далеко не каждый многосерийный проект похвастаться может. Казалось, Hitman: Contracts выжал все лучшее из серии, и дальше сочинять уже попросту нечего. Ан нет, в IO нашли, чем потешить жаждущую адреналина и крови публику. Ну а мы лишь можем пожелать авторам успешно завершить начатую работу! ■

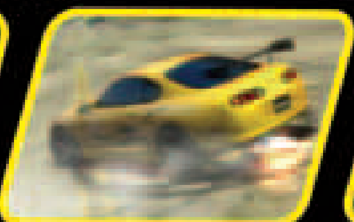
УБИЙЦА НЕ ОПАЗДЫВАЕТ, УБИЙЦА ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ…

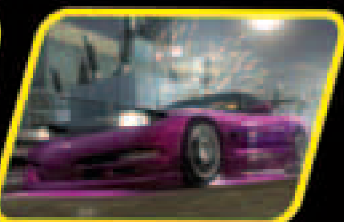
Когда мы начинали работать над статьей, Eidos светилась решимостью выпустить Hitman: Blood Money в этом году. Однако за пару дней все изменилось. Оправдывая свое решение необходимостью «максимизировать потенциал» проекта, издательство перенесло релиз на следующий год. Разработчики, меж тем, трудятся, не покладая рук. Всмотритесь в глаза продюсера Адама Лэя. Думаете, сколько он сегодня спал?

ЗАЖМИТЕ НОС И ГРОМКО, С ЧУВСТВОМ ПРОИЗНЕСИТЕ: «А ДЕТЯМ В ЭТО ИГРАТЬ НЕЛЬЗЯ, ЗДЕСЬ МНОГО КРОВИ И ГОЛЫХ ТЕТОК!»

Настоящие уличные гонки



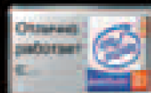




Juiced™

www.juiced-racing.com
www.juiced-racing.ru

Get the edge with Juiced and the Intel® Pentium® 4 processor with HT Technology, together delivering incredibly realistic racing.





PC CD ROM

POWERED BY gamespy

juice games

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 790 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука

ЕСЛИ ЧЕСТНО, «WARDROBE» В НАЗВАНИИ – НИКАКОЙ НЕ «ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ». РОССИЙСКИЕ КИНОПРОКАТЧИКИ ПЕРЕМУДРИЛИ. В РУССКОМ ПЕРЕВОДЕ КНИГИ ОН ПЛАТЯНОЙ, КАК И ПОЛОЖЕНО.

Хроники Нарнии:
Лев, Колдунья и Волшебный шкаф

(The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe)

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, Xbox, GC, GBA, DS, PSP
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Disney Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	snowball.ru / «Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Traveller's Tales
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года

■ ОНЛАЙН:
http://buenavistagames.go.com/

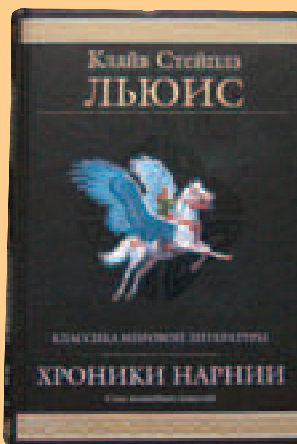
Время и место действия: весна, Великобритания, городок Натсфорд под Манчестером (тем, который не Юнайтед). Натсфорд по английским меркам – деревня деревней: кругом поля, леса, зайцы из-под ног так и шмыгают. Здесь диснеевцы представляют игровым журналистам «Хроники Нарнии», одновременно фильм и игру. Место выбрано неспроста: в пяти минутах ходьбы от отеля – двухэтажный офис, где сидят люди из Traveller's Tales. Там сделали уморительную LEGO Star Wars, теперь они корпят над серьезной The Chronicles of Narnia.

Для тех, кто не в теме: «Хроники Нарнии» – цикл из семи книг, написанных английским писателем Клайвом Стейплзом Льюисом в середине прошлого века. Каждая из них, так или иначе, связана с в волшебной страной Нарнией, в честь которой книжки и назвали. Чем они так привлекли разработчиков? Тем, что к рождеству Walt Disney Pictures выкатывает семейный кинооблокбастер «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф», который намеревается заткнуть за пояс и нового «Гарри Поттера», и старого «Властелина колец». Сам Льюис был хорошим другом Джона Рональда Руэла Толкиена, творчество писателей во многом сходно, и при известном желании их обоих можно отнести к отцам-основателям негероического фэнтези. И последняя ремарка: экранизирована будет не первая, а вторая книга (если следить за хронологией событий в Нарнии) – первую слишком сложно снять, да и фильм получился бы не семейный, а «не для всех». Такие в Disney не делают.
Но фильм – дело десятое. Нас в первую очередь интересует игра, которую выпустят на всех мыслимых платформах в конце этого года. Следить мы будет за жизнью (и деятельностью, конечно) четырех детишек, которые в глубине волшебного шкафа находят путь в волшебную Нарнию. Это Питер, самый старший, самый сильный и бесстрашный; Сьюзан, почти взрослая де-



История

Все началось с книг «Хроники Нарнии», которые Клайв Стейплз Льюис сочинил в середине прошлого века. Сначала Льюис придумал «Льва, Колдунью и Волшебный шкаф», затем написал еще три книги, после этого, посчитав свой цикл недостаточно цельным, подготовил «нулевую» книгу («Племянник чародея») и поставил точку в «Последней битве». Книги про Нарнию продавались, как горячие пирожки в базарный день, но сам автор никогда не стремился к большим тиражам. Льюис в первую очередь хотел создать умную, добрую и поучительную детскую сказку.





КОЛИЧЕСТВО ПОТЕШНОГО НАСИЛИЯ ПРЕВОСХОДИТ ВСЕ РАЗУМНЫЕ ПРЕДЕЛЫ. МИНОТАВРЫ, КАБАНЫ-ПЕРЕРОСТКИ И РОЗОВОЩЕКИЕ ГОБЛИНЫ ВТИСНУТЫ ТУДА, ГДЕ В КНИГЕ О НИХ НИ СЛОВА НЕТ.

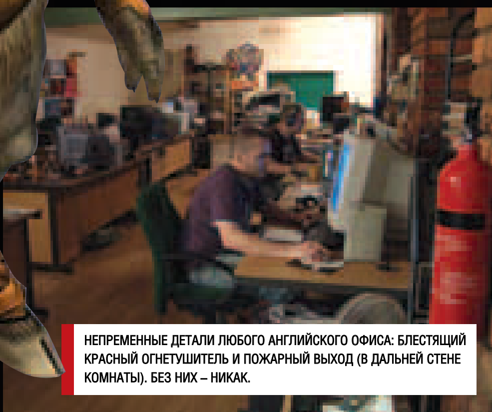
ЕГО ГРУСТНЫЕ ГЛАЗА СНЯТСЯ РАЗРАБОТЧИКАМ ПО НОЧАМ...

ИНТЕЛЛИГЕНТНАЯ ВЕРСИЯ СВИНОКОПА ИЗ DUKE NUKEM.

Белая колдунья захватила Нарнию и наворожила вечную зиму. Кто спасет мирных бобров?



НА ПОКАЗ «ХРОНИК» ПРИГЛАСИЛИ НЕСКОЛЬКО ДЕСЯТКОВ ЖУРНАЛИСТОВ ИЗ РАЗНЫХ УГОЛКОВ ЕВРОПЫ. СЛЕВА, У ЭКРАНА, – ЙОН БЕРТОН, РЕЖИССЕР ПРОЕКТА.



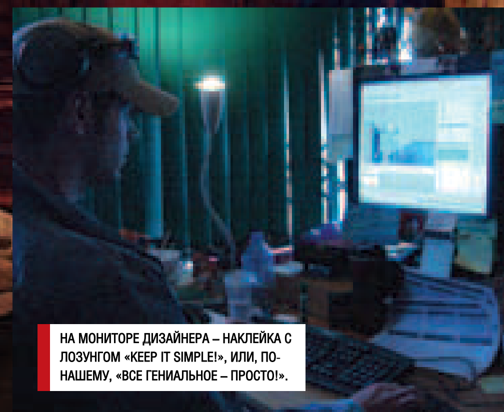
НЕПРЕМЕННЫЕ ДЕТАЛИ ЛЮБОГО АНГЛИЙСКОГО ОФИСА: БЛЕСТЯЩИЙ КРАСНЫЙ ОГНЕТУШИТЕЛЬ И ПОЖАРНЫЙ ВЫХОД (В ДАЛЬНЕЙ СТЕНЕ КОМНАТЫ). БЕЗ НИХ – НИКАК.

вочка, понаторевшая в стрельбе из лука; непутевый мальчуган Эдмунд и совсем маленькая целительница Люси. Фэнтезийные способности они получают не сразу. Игра (и фильм) начинаются со сцен бомбардировки Лондона: дети должны выбраться из рушащегося дома. И только потом их отправят подальше от бомбежек в дом Профессора, где они и найдут тот самый шкаф, попадут в Нарнию и встретятся с могущественным львом Асланом, хранителем сказочной страны. Со своими обязанностями лев не справляется: Белая Колдунья захватила Нарнию и наворожила вечную зиму. Кто поможет безобидным бобрам, фавнам и гномикам одолеть зло? Да, вы угадали.

Добро с кулаками охотно берется за любимое дело. На экране – все четверо детей одновременно. Вы управляете только одним, остальные под руководством искусственного интеллекта стараются помогать, ежели случай подвернется. У каждого ребенка – свои умения, и хотите не хотите, а придется переключаться между персонажами: Питер легко одолеет злокозненных минотавров, Сьюзан расстреляет из лука сидящих на верхотуре гоблинов, Питер



РАБОЧЕЕ МЕСТО ДИРЕКТОРА БЕРТОНА. СЛЕВА ОТ МОНИТОРА – PSP И ТЕЛЕФОН, СПРАВА – КРУЖКА И СВЕЖИЕ ГАЗЕТЫ. ТАК АНГЛИЙСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ И ЖИВУТ.



НА МОНИТОРЕ ДИЗАЙНЕРА – НАКЛЕЙКА С ЛОЗУНГОМ «KEEP IT SIMPLE!», ИЛИ, ПО-НАШЕМУ, «ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ – ПРОСТО!».

Продюсер игры «Хроники Нарнии»

Пол Фланаган

Пол Фланаган, продюсер игры «Хроники Нарнии», рассказывает о нелегкой продюсерской доле, о любимых диснеевских мультфильмах и о том, откуда берутся игры по фильмам.

? Студия появилась в начале девяностых. Как? Откуда? Кому пришла в голову идея разрабатывать игры и, главное, зачем?

Опа. Это вы не по адресу. Я в Traveller's Tales всего год, меня взяли специально для работы над «Нарнией». Но вы правы, студия древняя. В основном мы занимались разработкой игр для Диснея: например, Finding Nemo.

? Окей. А вы сами как попали в игровую индустрию?

Как я связался с играми? Ну и вопросы у вас.

? Не говорите, что вы новичок.

Да нет, как можно. Я в индустрии четырнадцатый год. Давным-давно я занимался контролем качества в Ocean – помните такую?

? Дык елы-палы! Начало девяностых, RoboCop, Jurassic Park, Jungle Strike, синий логотип перед началом игры. Помним, конечно.

Именно. У них главный офис в Манчестере, тут неподалеку. Тогда мы делали очень много игр по фильмам. Я начал работать у них – дай бог памяти – в 1991 году. Лет пять торчал в отделе контроля качества, потом стал продюсером. Ну а уже после нас купила Infogrames.

? «В отделе контроля качества» – это по-русски...

Тестеры. Моя первая работа – обыкновенный бета-тестер.

? А потом? К нам приходят сто тысяч писем с просьбами помочь найти работу в индустрии.

А потом я стал ведущим тестером, потом супервизором, потом ассистентом продюсера.

? А теперь и до продюсера доросли! И что вы сейчас делаете? В чем заключается работа продюсера?

Хм. Ну, продюсер... он, понимаете ли, продюсирует игру. Делает все, что нужно сделать. Я отвечаю за то, чтобы все было сделано в срок. Приходят дизайнеры, придумывают гейм-дизайн. Я должен все это просмотреть, продумать график работ, подготовить задания для программистов, дизайнеров уровней, создателей видеороликов. Грубо говоря, я менеджер проекта. Мне дают идею, я думаю, как сделать игру, обладая доступными ресурсами, и если игра выходит в срок, я со своей работой справился.

? То есть вы отвечаете сразу за все-все-все?

Нет, почему. Пусть гейм-дизайнеры отвечают. Я слежу за проектом. Я лишь должен сделать так, чтобы работа была закончена в срок. Конечно, мне и самому интересен геймплей, приятно бывает посидеть с дизайнерами. Они сразу начинают: «давайте сделаем вот это!», «давайте сделаем вот то»! Продюсер хватается за голову, осаживает молодежь, укладывает идеи в прокрустово ложе графика. Ирония в том, что мой начальник – старший гейм-дизайнер. Ух, сколько мы с ним спорим.

? А сами вы играете?

Конечно. У нас же работа такая. Каждый, кто работает над «Нарнией», должен пройти The Lord of the Rings и игры про Гарри Поттера. Мы разбираем конкурентов по косточками, ищем удачные находки и выявляем недостатки. Например, The Lord of the Rings выглядит очень хорошо. И это – наш ориентир. «Нарния» должна выглядеть лучше.

? Но есть же и у вас любимые игры.

The Last Ninja на Commodore 64. Ну, кто помнит такую?

? Ммм... не мы. Поэтому вернемся к нашим баранам. Как все началось? К вам пришли люди от Disney и сказали: вот вам деньги, сделайте игру за такой-то срок?

Нет, почему. Все было совсем не так. Мы и еще несколько конкурирующих студий должны были подготовить небольшую демоверсию будущей «Нарнии». Мы сделали отличное демо, и Disney сделал выбор в нашу пользу. Конечно, нам было проще, чем прочим студиям: мы делали Finding Nemo, Toy Story, Toy Story 2, у нас налажены рабочие контакты с диснеевцами. Они знают, что мы не подведем. Конечно, если бы какая-то другая команда представила более впечатляющее демо, расклад мог бы быть совсем другим...

? А вы сами как к диснеевским мультикам относитесь?

- Обожаю.

? Любимый?

«В поисках Немо».

? А как же восхитительный, тончайший, остроумнейший и умнейший «Король Лев»?

Пройденный этап. (*Смеется – прим. ред.*) Раньше я был без ума от «Короля Льва», но потом вышел «Немо» и все переменилось.

? Вернемся к нашим баранам еще раз. Так люди в Disney не предъявляли никаких требований к игре? Им просто была нужна «игра про Нарнию» – так?

Грубо говоря, да. Они дали нам шанс показать свое видение игры по «Нарнии» и убедить их, что именно оно – лучшее. Мы показали и убедили.

? И геймплей, словно из The Lord of the Rings, – ваша идея?

В общем, да. В том демо-уровне у нас был кусок зимнего леса, снежки, очень много интерактивных предметов. Мы хотели показать, что можно делать на заснеженном уровне. Можно играть в снежки, скатывать шары, лазать по ним, – и все это дети делают сообща. Конечно, мы показали также наброски графического движка, начальную анимацию – все это пришлось придумывать по книгам Льюиса. Мы тогда о фильме ничего толком не знали – но, как оказалось, были недалеки от режиссерского видения «Нарнии».

? В Disney посмотрели, подумали и захотели изменить вашу игру... нет?

Мы заключили соглашение, подписали контракт, получили сценарий фильма. Дизайнеры собрались, покумекали, разобрались, про что будет фильм и подготовили соответствующий набор уровней. Нельзя сказать, чтобы мы сами все придумали. Мы устроили круглый стол с диснеевцами и сказали: "У нас вот такие идеи, а какие идеи у вас?». Так сформировался базовый дизайн игры. А уж потом мы начали работать над уровнями.

? То, что мы видели сегодня, отличается от вашей ранней демо?

Не особо. Самое важное отличие это, пожалуй, огромное количество боев в игре. Мы представляли себе Нарнию немного более мирной страной. А в фильме – видели трейлер? – такие сраженьица будут, только держись. Соответственно, нам нужно отразить это в игре. Мы не вправе добавлять в игру что-то по своей воле. Все, что мы делаем, утверждается в Disney.

? А кто придумал игровую Нарнию? Покажите пальцем, если есть такой человек.

Это все наш гейм-дизайнер Джон. Он с детства обожает книги Льюиса, сто раз их перечитывал. Та «Нарния», которую мы сейчас делаем – игра его мечты. ■


РЕДКИЙ КАДР: ЛЮСИ ВЕРХОМ НА ВОЛКЕ. ДЕВЧОНКА ДРАТЬСЯ НЕ УМЕЕТ, НО МОЖЕТ СЕДЛАТЬ НЕКОТОРЫХ ВРАГОВ И ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИХ УМЕНИЯМИ.


ЛОГОВАЗ И ГИВИ ИЗ «КОЛЬЦА БРАТВЫ». ЗАГЛЯНУЛИ НА ОГОНЕК.


STEALTH ACTION: ДЕВУШКИ ДОЛЖНЫ ПРОБРАТЬСЯ МИМО КЕНТАВРОВ-ЧАСОВЫХ. ЛЮСИ КОЛДУЕТ, ГОТОВЯСЬ УСЫПИТЬ СТРАЖЕЙ.

Новейшая история

А совсем недавно компания Walt Disney совершенно обалдела от успеха «Пиратов Карибского моря» и решила всерьез взяться за рынок невзрослого кино. «Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф» – первый серьезный шаг корпорации к сердцам и кошелькам тех, кто раньше сходил с ума от «Гарри Поттера» и «Властелина колец». Их завлекают популярными в последние годы фэнтези-радостями, как то: немытые орки, храбрые рыцари в начищенных доспехах, знатные сечи «стенка на стенку» с участием ста тысяч страшных гоблинов, великанов-дуболомов, непарнокопытных кентавров, белых медведей и прочих обитателей московского зоопарка. Фильм снимает Эндрю Адамсон, опытный режиссер двух «Шреков».

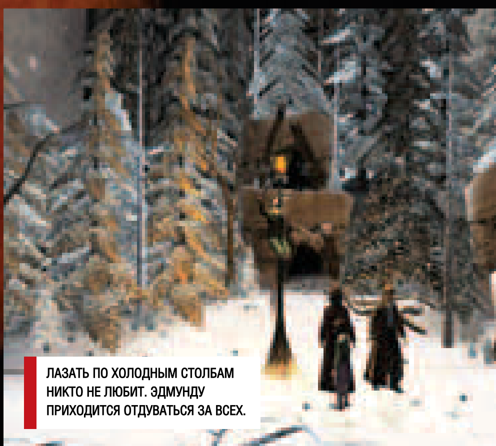


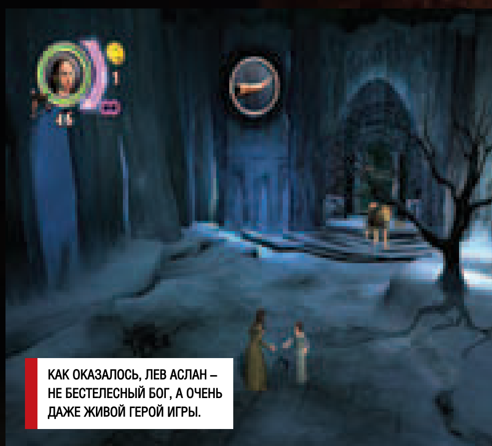
залезет на столб и зажжет пограничный нарнийский фонарь, а невесомая Люси пройдет по хрупкому люду там, где потонут остальные. Часто приходится работать сообща: например, один герой должен отбиваться от монстров, пока остальные пытаются разломать огромное бревно, преградившее путь. Внешний вид персонажей и монстров, дизайн уровней, комбо-атаки и работа камеры ясно говорят нам, к чему стремятся разработчики; экшн-трилогия The Lord of the Rings остается одной из лучших киноадаптаций, и задача команды Traveller's Tales – превзойти Electronic Arts.
И с задачей этой разработчики справляются с переменным успехом. То, что нам показали в Натсфорде – далеко не финальный вариант игры. Но сцена, в которой чертова прорва минотавров ломится на деревья, где укрылись наши герои, уже выглядит ой как некисло. С другой стороны, бесконечно возрождающиеся (издержки бета-версии?) гоблины в «озерном» уровне только раздражают играющих. Битва с боссом, которого необходимо привязать к дереву, а затем, беззащитного, резать мечом («дети это обожают»), – тоже не совсем то, чего мы ожидаем от видеоигр. «Нарнию» непременно будут сравнивать с «Властелином колец», каким будет вердикт – узнаем после релиза. Но согласитесь, что «Властелин колец» – не самый плохой пример для подражания.

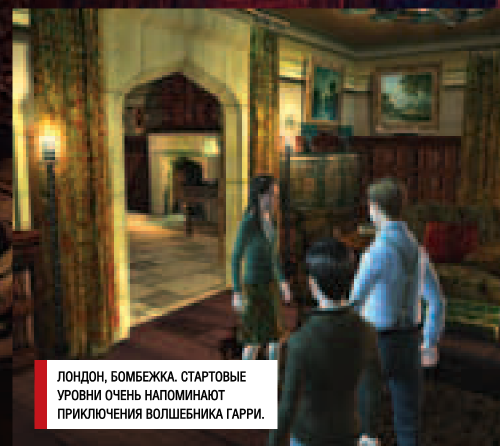

РАБОЧАЯ ТУМБОЧКА РАЗРАБОТЧИКА: ДИСК «УНЕСЕННЫХ ПРИЗРАКАМИ», ТАРЕЛКИ (РАЗВЕ ЧТО НЕ ГРЯЗНЫЕ), ТЕХНИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА.


В УГЛУ РАБОТАЕТ АНИМАТОР БИЛЛ МАРТИН. КОРПИТ, ЗНАЧИТ, НАД ЗАСТАВКАМИ.

У каждого ребенка – свои умения, и хотите не хотите, а придется переключаться между персонажами.


ЛАЗАТЬ ПО ХОЛОДНЫМ СТОЛБАМ НИКТО НЕ ЛЮБИТ. ЭДМУНДУ ПРИХОДИТСЯ ОТДУВАТЬСЯ ЗА ВСЕХ.


КАК ОКАЗАЛОСЬ, ЛЕВ АСЛАН – НЕ БЕСТЕЛЕСНЫЙ БОГ, А ОЧЕНЬ ДАЖЕ ЖИВОЙ ГЕРОЙ ИГРЫ.


ЛОНДОН, БОМБЕЖКА. СТАРТОВЫЕ УРОВНИ ОЧЕНЬ НАПОМИНАЮТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВОЛШЕБНИКА ГАРРИ.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru





ЕСЛИ ПОЕДУ НА E3 В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ – ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОВТОРЮ ЭТОТ ТРЮК!



ВОТ И ГЛАВНЫЙ «ПЛОХОЙ ПАРЕНЬ» – НЕХОРОШИЙ ЛИДЕЛЛ РЕЙ.

L.A. Rush

West Coast Customs

Тюнингом вашего авто будет заниматься салон West Coast Customs, известный нам по шоу «Тачку на прокачку!» на MTV. Команда WCC будет представлена в полном составе и поможет вам сделать из своей машины настоящего зверя. К сожалению, в демо-версии тюнинг не доступен. Так что нам остается только гадать, можно ли будет установить в вашем фургоне автомат «Мисс Пэкмэн» или специальную подставку для PSP рядом с приборной доской, как это делалось в одной из передач.



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	10 октября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.larushgame.com

В семье виртуальных Лос-Анджелесов ожидается пополнение. L.A. Rush – новое детище Midway – обещает стать самым подробным 3D-воплощением славного Города Ангелов.

WAZZUP?

Заставка пока что напоминает видеоролик «Построение сложных моделей в 3D Max» (на данный момент проработаны только монтаж и озвучка), но сюжет игры понятен уже сейчас. Трикз, уличный гонщик Лос-Анджелеса, скопил себе приличное состояние, приобрел шикарную виллу и завел парк первоклассных авто. Но стоило ему уехать в отпуск, как его главный соперник, Лиделл Рей (с внешностью рэпера Twista и голосом Билла Беллами, бывшего виджея MTV) обокрал его и угнал все тачки. Трикз не готов так просто сдаться, и бросает вызов улицам города, в надежде подзаработать денег и вернуть то, что принадлежит ему по праву.

SHAKE THAT THING!

В заявленном к игре саундтреке, числится 75 композиций от двадцати пяти маститых исполнителей (среди них фигурируют Lil Kim и DJ Rap). Также нас ждут два неопубликованных трека от хип-хоп исполнителя Twista и четыре эксклюзивные песни от виртуозного Дэмиана Валентайна. Побродив по меню демо-версии, я нашла возможность менять музыкальное сопровождение игры. К сожалению, из трех заявленных жанров (хип-хоп, техно и рок) был доступен только первый. Будем надеяться, функция выбора не исчезнет в финальной версии игры – ведь, при всем уважении к творчеству черных братьев, кататься под хип-хопперские речевки уже порядком поднадоело.

HEY, THAT'S MY CAR, MAN!

Учитывая, что первая игра серии Rush фактически стояла у истоков жанра аркадных гонок, не стоит ожидать от L.A. Rush чудес в области физики поведения машины. Конечно, Chevrolet Impala никогда не



СЦЕНЫ АВАРИЙ ВЫГЛЯДЯТ ВЕСЬМА УБЕДИТЕЛЬНО.



СТРЕЛКА ПОКАЗЫВАЕТ, КУДА СЛЕДУЕТ ЕХАТЬ. УДОБНО.

НА ТАКОМ DODGE VIPER НЕ СТЫДНО КОЛЕСИТЬ ПО ГОРОДУ АНГЕЛОВ!

Old school



Впервые серия Rush была представлена аркадным автоматом от Atari почти десять лет назад. Игроку предлагалось рассекать по улицам Сан-Франциско, то и дело срезая углы через многочисленные подворотни. По сути, это были первые гонки, в которых скорость господствовала над техникой вождения. Игра оказалась настолько популярной, что через три года был выпущен ее сиквел – S.F. Rush 2049. Его незамедлительно портировали на Nintendo 64 и PlayStation (версия для которой, скажем честно, совсем не удалась).

впишется в поворот так плавно, как это сделает Nissan Skyline, да и по весу машины различаются существенно. Но все же необходимость собирать «монетки» ради получения новой порции закиси азота немного удручает.

CITY OF ANGELS

Игра полностью достойна имени Лос-Анджелеса – город действительно населен ангелами. Они невозмутимы (никак не реагируют на машину, мчащуюся за ними на бешеной скорости), нематериальны (сквозь любого педестриана можно преспокойно проехать насквозь, не рискуя оставить на дороге мокрую лужицу) и даже парят в воздухе (частенько можно наблюдать людишек, бродящих по заборам и крышам зданий)! Физика повреждений, судя по всему, тоже подчиняется одному Богу известной логике. Тачка может разлететься на мелкие куски, воткнувшись в чужое авто на встречной, и остаться без единой царапины, задев на полной скорости фонарный столб. О том, что отвалившиеся в результате аварии детали чудесным образом регенерируются, даже писать не стоит.

Ну а на вопрос, почему в L.A. Rush машины скользят по асфальту будто по катку, у меня есть два варианта ответа. Или в Лос-Анджелесе было изобретено суперсовременное дорожное покрытие, или лавры Need for Speed Underground 2 с его дрифтом не дают покоя разработчикам Midway.

Чертово колесо Санта-Моники, голливудские холмы, пирс на Лонг-Бич... Город просто бесподобен. За несколько дней знакомства с демо-версией у меня создалось ощущение, что я, попав в Лос-Анджелес, без труда смогу в нем ориентироваться. В режимоме свободной игры (в котором вам разрешают беспрепятственно путешествовать по городу) можно сидеть часами. Думаю, всем, кто поедет в следующем году на E3, нужно начать со знакомства с L.A. Rush. ■



СВЕЖЕТЮНИНГОВАНЫЙ «ПОНТИАК», ТОЛЬКО ЧТО ИЗ WEST COAST CUSTOMS!



Hey, nigga, do u have a license?

В чем точно нельзя упрекнуть Midway, так это в скупости. Для игры лицензировано огромное количество автомобилей. Dodge, Chevrolet, Cadillac, Pontiac, Mitsubishi, Nissan... Ну а комплекты обвеса, навороты на движок и подвески, баллоны с закисью азота от известнейших производителей смотрятся уже как что-то само собой разумеющееся.



Автор:
Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru



Ник Перумов

В этом номере вы не найдете рубрики Bookshelf. Вместо очередного выпуска мы подготовили для вас интервью с одним из наиболее известных российских фантастов. Его книги неизменно освещаются на страницах рубрики, а сотрудники редакции пытаются незаметно утащить их из офиса к себе домой...

? Расскажите, пожалуйста, о планирующихся экранизациях Ваших книг. Какой из проектов имеет наибольшие шансы на то, что его доведут до конца?

Компания «Новый русский сериал», судя по всему, решила оказать мне безвозмездную материальную помощь в весьма солидном размере, приобретя права на добрые одиннадцать моих книг. Я это отношу исключительно к тому, что глава этой компании является моим читателем.
В данный момент идет съемка фильма по мотивам «Не время для драконов». Режиссером выступает Илья Макаров (известный сериалом «Тайны следствия»). Запланировано шесть серий: «Пролог», четыре посвящения героя (огнем, водой, землей и воздухом) и «Эпилог», его превращение в защитника этого мира.
Второй фильм решили снять по «Алмазному мечу, деревянному мечу» (по нему также будет запущена компьютерная игра). Он пока заморожен, хотя руководство «Нового русского сериала» очень настойчиво продвигает этот проект. Он гораздо более дорогостоящий, там нужны массовые масштабные натурные съемки, киноэкспедиции. С эшелоном съемочной техники нужно выезжать, скажем, в Словакию на высокие Татры и там снимать. Но я держу пальцы скрещенными и надеюсь, что мы все-таки увидим битву на экране, не уступающую сражению под Минас-Тиритом из киноэпопеи Питера Джексона.

? Возможно, вы хотели бы выбрать совсем другое произведение для экранизации, какое?

Я бы очень хотел увидеть экранизированными «Череп на рукаве» и «Череп в небесах», мне кажется, их не так сложно снять. Фильм был бы достаточно камерным, все крутилось бы вокруг одного героя, а что касается боевых сцен, то там фактически можно показать окопы как в отечественную войну и налетающую на них нечисть. Это не так сложно сделать технически. Но, к сожалению, права на эту книгу пока не проданы.

? Какой фильм, по Вашему мнению, можно считать «эталоном» переноса книги на большой экран?

Понимаете, получается, что на безрыбье и Джэксон рыба! Действительно, если разбирать все по косточкам, то, пожалуй, первый фильм его трилогии является наиболее близким из возможных переложений. Конечно, я могу ныть, что выбросили Тома Бомбадила (ему вообще не везет, до этого его выбросил и Ральф Бакши, автор первой мультяшной экранизации «Властелина Колец»). Но, тем не менее, первый фильм мне наиболее близок по духу и по содержанию. Еще я очень люблю фильм «Звездный десант». Хотя от оригинального Хайнлайна там практически ничего не осталось, кроме общего устройства общества и нескольких фактов.
Про «Ночной Дозор» было сказано очень много, но его значение не в соответствии книге. Дело в том, что он при всей своей кислотности, артхаузности, при всем насилии над сюжетом и языком прекрасного романа, который я люблю, фильм смог пробиться к массовому зрителю. Он доказал, что фантастика способна взволновать очень широкую аудиторию, а не только несколько сотен тысяч человек. Так что роль «НД» трудно переоценить. Не знаю, можно ли его назвать культовым фильмом, но то, что он стал вехой в современном российском кино – это факт. И многие сейчас попытаются повторить его успех.

? Насколько нам известно, сейчас Вы все-таки решили продолжить цикл «Кольцо тьмы».

Не совсем продолжить, скорее, завершить свои первоначальные планы. Все-таки с «Кольца» началась моя скандальная известность. Это был период жизни, когда я был профессиональным писателем и зарабатывал деньги литературным трудом. Надо было спешить, торопиться и я элементарно вынужден был скомкать свой собственный замысел, порезать его на части и из получившейся окрошки слепить хоть какую-то концовку. Будем говорить прямо, получилось плохо, но, тем не менее, роман нашел своих поклонников. Хотя я не закончил его так, как хотел. Так что я вернулся в этот мир, я пытаюсь завершить это так как это положено, как это должно быть. Это тяжелая и большая работа, потому что нужно дважды войти в одну и ту же реку, вернуться в себя восемнадцатилетнего и попытаться что-то сделать, чтобы это не выглядело как чужеродная дописка холодной рукой профессионала.

? Однако у Вас есть и другие серии, которые стоило бы завершить, в первую очередь – «Техномагия». Есть ли надежда на то, что третья книга этого цикла будет написана?

Очень тяжелый вопрос. Я люблю этот цикл, я считаю его хорошим, считаю, что там довольно много новых идей. Но почему-то эти две книги являются наименее успешными из всех изданных мною рукописей. Едва ты пытаешься сказать что-то сложное, тут же получаешь по голове. Публика от тебя отворачивается и говорит: «Мы хотим «Профессора». Про некроманта давай». Поэтому, с одной стороны, я не могу поворачиваться спиной к читателю и делать то, что мне интересно. Цитируя Стругацких, «я же не онанизмом занимаюсь, я для людей пишу». Я пытался дописать этот цикл так, чтобы он был интересен массовому читателю, но получилась полная чушь. Поэтому я «зарезал» этот текст (за что меня долго критиковал издатель). Впрочем, если кому-то интересно, текст выложен на моем сайте.

? Насколько нам известно, третий том «Войны мага» должен завершить весь гигантский цикл об Упорядоченном. Возможно ли, что по просьбам читателей или же по собственному желанию Вы продолжите все-таки работать в этом мире?

Просьбы читателей приходят уже сейчас. Ежедневно на почтовый ящик присылаются сотни писем с текстом «Ни в коем случае не оставляйте Фесса», «Мы любим нашего некроманта»... Я оказываюсь в сложной ситуации – я ведь действительно писал для того, чтобы кому-то стало жить легче. И получал письма именно такого содержания: «Спасибо, Ваши книги помогают нам жить, справляться с реальностью». Это гораздо важнее, чем формальные литературные премии и дипломы, которые вешаешь на стенку и потом сдуваешь с них пыль. Поэтому, отвечая на Ваш вопрос о Фессе, как это ни трудно, но я должен сказать «нет». Иначе я окончательно превращусь в «фессописателя». Как Конан Дойль до смерти не мог избавиться от Шерлока Холмса, так и я не избавлюсь от него. Но при этом, отказываясь сам писать о нем, я очень надеюсь, что, может быть, кто-то из молодых авторов захочет о нем написать – я буду только рад. А если это будет хорошо написано, то, я думаю, издательство «Эксмо» с радостью издаст.

? А чем Вы планируете заняться после завершения третьего тома «Войны мага»?

Помимо окончания-продолжения «Кольца тьмы», я займусь военным романом с примесью мистики о 1941 годе. (Не фэнтези, так что эльфов, поджигающих гитлеровские танки, не будет). Также у меня в планах стоит работа над новым циклом «Семь зверей Райлега», большой отрывок из которого выложен на моем сайте.
Есть много задумок по научной фантастике, наработки к третьему тому цикла «Империя превыше всего», который будет напоминать «Мушкетеров, двадцать лет спустя» Дюма (главному герою, Руслану Фатееву, исполняется примерно 47-48).
Так что буду заниматься тремя проектами, переключаясь от одного к другому, потому что очень тяжело «сидеть» в одной книге и, не видя света белого, лихорадочно листать свои более ранние романы, сверяя и вставляя многочисленные сноски.

? Жанр дилогии «Империя превыше всего» значится как «фантастический боевик». Можно ли ожидать от Вас в будущем экспериментов с жанрами?

Я думаю да. У меня есть экспериментальные вещи, такие как «Специалист по безопасности» (смесь строгой научной фантастики в духе коммунистической утопии), фэнтези, непохожая на «Техномагию», есть экспериментальный «Около-точный» – городская фэнтези, которую я задумал задолго до «Тайного города» Панова и, да не обидится на меня Сережа Лукьяненко, задолго до «Дозора».
Конечно, без экспериментов писатель превращается в тиражиста, который раз за разом копирует один и тот же прием. Я этого хочу избежать. Мне должно быть интересно то, над чем я работаю. Как только появляются элементы голого профессионализма – прерывается процесс творчества, и мне становится неинтересно.

? Вы несколько раз работали совместно с другими писателями. Насколько успешным было такое сотрудничество?

Да, мне интересно соавторство, благодаря которому я многому научился. Особенно когда писал со Славой Логиновым. Он великолепный стилист, тонко чувствующий русский язык. Мне было очень интересно осваивать технические приемы, которыми владеет он. Ведь я, фактически, самоучка, а Слава Логинов многие годы посвятил именно оттачиванию стиля, работе со словом. Например, его последняя вещь «Дорогой широкою» (путешествие из Петербурга в Москву на асфальтовом катке) – роман очень необычный.
Со Славой было безумно интересно работать над «Черной кровью». Потом, к сожалению, я не смог принять дальнейшее участие в этом проекте.
С Сережей Лукьяненко было удобно писать вместе потому, что мы были равны и могли править друг друга. Получилась веселая книга «Не время для драконов».
Я надеюсь, что в один прекрасный день я опять вернусь к соавторству, но это будет не раньше, чем я закончу свои собственные проекты.

? Практически во всех ваших книгах герои являются мастерами единоборств, да и оружием они пользуются зачастую весьма экзотическим: глефа, крюки. Откуда вы черпаете знания об этих довольно специфических областях?

Исключительно из своей головы. Почти все является выдумкой. Я старался описывать именно то, что приходило мне в голову, что в той или иной сказочной реальности было бы более или менее вероятно. Поэтому все стили, все эти экзотические виды оружия придуманы. Но я считаю большой похвалой, когда меня принимают за опытного мастера боевых искусств, в то время как на самом деле это все придумано за писательским столом.

? К масштабным сражениям это тоже относится?

Нет, я с давних пор увлекаюсь военной историей. Лет с тринадцати я начал читать труд Разина «История военного искусства», где подробно разбирались десятки военных сражений. Поэтому сражения я стараюсь выверять в соответствии с реальными законами боя того времени. Конечно, всегда вводятся какие-то поправки на сказочность, на фэнтезийность событий, но эти поправки не превышают определенного минимума. Соответственно, если у вас есть дракон, то вы должны будете ввести и некую часть противодраконовой обороны. Так что если вы знаете логику построения реального сражения настоящей армии, то вы сможете воспроизвести ту же логику в фэнтезийном мире.

? Каково ваше отношение к компьютерным и видеоиграм? Считаете ли вы их частью массовой культуры, вредным увлечением или, напротив, новым видом искусства?

Сейчас, конечно, это новый вид искусства, стремительно двигающийся к интерактивному кино. Я вполне четко вижу времена, когда мы, авторы, будем создавать интерактивные игры типа RPG, допустим, заимствуя какие-то стандартные графические пакеты и как-то дорабатывая их у знакомых художников, создавая свои книги-игры, книги-вселенные, подобно тому, что мы видели в Forgotten Realms у Роберта Сальваторе. Представьте себе Baldur's Gate, но в десять раз больше, где диалоги будут почти как текст книги, где, управляя героем, вы будете наталкиваться на его волю, заданную автором. На примитивном уровне это реализовано уже сейчас. Все это можно развить и усложнить. Я думаю, за этим большое будущее.

? Могут ли компьютерные игры со временем потеснить литературу?

Боюсь, что потеснят. Тенденция к упрощению аудио-визуальной продукции, предназначенной для прямого восприятия, имеет место быть. Все больше и больше приставочных драк. Если вы посмотрите на полки западных магазинов, увидите, что сложных и умных игр для PC все меньше.

? Как Вы относитесь к новеллизациям сюжетов компьютерных игр, а также книгам, использующим их миры?

Я пытался написать сюжет ролевой игры для «1С», но у меня ничего не получилось, потому что смысл авторской работы – отсечь все лишнее и оставить одно направление сюжета, а смысл сценариста RPG – придумывать бесконечные развилки, раздвоения, растроения. Я хорошо отношусь к компьютерным адаптациям, потому что это хороший повод обратиться к большой аудитории. Любая работа для большой аудитории приводит к тому, что некий ее процент обратится к первоисточнику. То есть некоторый процент людей, пройдя игру, обязательно прочтет книгу. Поэтому я с нетерпением жду игры по «Алмазному мечу, деревянному мечу» от «1С».

? Не секрет, что фэнтези (особенно, зарубежная) тесно связана с ролевыми играми – как настольными, так и компьютерными. Как Вы оцениваете «бесконечные» сериалы, использующие миры ролевых игр (вроде Dragon Lance), хотели бы участвовать в подобных проектах?

Я отношусь хорошо ко всему, что востребовано читателями. Можно, конечно, подумать, что я и к наркотикам хорошо отношусь, раз они востребованы. Нет. Но если человек читает Dragon Lance вместо того, чтобы колоться и пить спиртное, то я считаю, что существование этой серии оправдано на 100%. Хотя, конечно, я бы сам не стал писать ничего об этом мире. С другой стороны, если есть возможность в этом сеттинге сказать что-то свое, то почему бы это не сделать? Хотя, конечно, основная сюжетная линия этого сериала сошла на нет.

? Расскажите, пожалуйста, немного о Вашем проекте, связанном с карточной игрой «Берсерк».

«Берсерк» это первый опыт по созданию российской коллекционной карточной игры. Сделано большое дело – создана игровая система, которая проще, нагляднее и богаче по возможностям, чем классическая Magic: The Gathering. Это гибрид между классической военной игрой и карточной.
На первом этапе мое участие сводилось к литературному редактированию легенды. Потом я написал повесть, но, к сожалению, неудачную. Заданность этого мира выбила меня из колеи, и я не смог придумать ничего интересного и заслуживающего внимания, оставаясь в рамках изначальной легенды. Теперь мы договорились с авторами «Берсерка» о том, что я попытаюсь написать что-то, не связанное с заранее заданными условиями. Посмотрим, мне всегда интересно штурмовать новое. Возможно, мне удастся доказать, что по карточной игре можно написать нечто интересное. Не знаю, издаются ли в России книги Magic: The Gathering, но в США их количество скоро сравнится с Dragon Lance.

? Что сейчас является для Вас основным видом деятельности – литература или микробиология?

Литература была, есть и останется увлечением. Хотя в микробиологии я добился существенно меньше, чем в литературе, но, тем не менее, времени я ей уделяю больше.

? Если бы пришлось выбирать что-то одно, чем бы решились пожертвовать?

Сложный вопрос. Понимаете, пожертвовать невозможно, потому что человек, начавший писать, уже не бросит. Он будет писать по странице в месяц, но будет продолжать. Возможно, что по истечении моего контракта (а это произойдет в течение ближайших двух-трех лет), я не смогу найти себе новую работу в области микробиологии. Тогда, возможно, мне придется жить литературными гонорарами, писать книжки под псевдонимом. Чем я в свое время и занимался.

? И, напоследок, менее серьезный вопрос. Как появился ник «капитан Уртханг»? Откуда пошел этот персонаж? Есть ли у него история?

Он пошел из фидошного сообщества моих читателей, которые в противовес ругавшим меня толкиенистам образовали свою собственную эхоконференцию в Fido под названием «Темные силы» – Ru_Darkforces. Там-то и было создано темное воинство, в котором я получил звание капитана. С тех пор я ношу это прозвище в качестве некого противовеса классическим ролевым псевдонимам, которые, как правило, эльфийские. Если все вокруг становятся эльфами, то что делать тому, кто пишет поперек – только стать орком. Кроме того, мне всегда было обидно за орков – все над ними издеваются, они всегда изображаются тупыми и, даже имея десятикратное преимущество, не могут никого победить. ■

КОНКУРС ПЕРУМОВЕДОВ

Для участия в конкурсе необходимо отправить правильные ответы на адрес contest@gameland.ru, либо же на обычный почтовый ящик редакции, указав название в теме письма. Призы – дилогия «Империя превыше всего», роман «Алмазный меч, деревянный меч» и две книги из серии «Хроники Хьеварда» – «Земля без радости» и «Гибель богов». И все с автографом Ника Перумова! Будет разыграно шесть комплектов по две книги в каждом, ответы принимаются до 30 сентября 2005 года.

1) Назовите настоящую фамилию Ника Перумова

- Лукьяненко
- Тарасюк
- Перумов
- Мельников

2) С кем из нижеперечисленных писателей Ник не работал в соавторстве

- Аллан Коул
- Святослав Логинов
- Полина Каминская
- Виктор Панов

3) В какой Лиге состоял Фесс, герой эпопеи об алмазном и деревянном мечах?

- Белой
- Серой
- Красной
- Черной

4) Как правоверные толкиенисты нарекли героев трилогии «Кольцо тьмы» Перумова?

- бронехоббиты
- слоноэльфы
- крокогномы
- древоорки



CODENAME:

PANZERS

PHASE TWO





Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Genji: Dawn of the Samurai

Йосики Окамото, Game Republic

Самый серьезный конкурент сериала Onimusha уже вышел в Японии и готовится к релизу в США и Европе. Мы публикуем интервью с его создателем, выходцем из Capcom.

? Японские история и мифология исключительно богаты на потенциальные сюжеты для игр, как получилось так, что вы остановились именно на «Сказании о Гэндзи»? Какие элементы из книги будут включены в игру в неизменном виде, что планируется сделать чуть более «волшебным»?

Позволю себе замечание. Игра основана на сюжете войны Гэндзи и Хэйкэ, и не имеет отношения к классической любовной истории «Сказания о Гэндзи». Война Гэндзи и Хэйкэ имела место в действительности, но успела обрасти огромным количеством легенд о воителях и магах. Кажется, идеальный вариант для игры-боевика. Красивый молодой воин Йосицунэ и его верный сподвижник Бэнкэй – это совсем как Артур и Ланселот в западных легендах. Легенды об их деяниях куда известнее, чем стоящие за ними исторические факты. Впрочем, достоверность не так уж важна в играх; некоторые эпизоды мы вообще выдумали из головы, так что Genji: Dawn of the Samurai есть чем удивить геймеров. Изобрели мы, например, волшебный материал под названием амахаганэ или небесная сталь. Она играет важную роль в сюжете, а также используется для улучшения боевых возможностей персонажей.

? Что независимая студия Game Republic смогла сделать в игре такого, чего нельзя было добиться, оставаясь в рамках Capcom?

Хотя бы то, что Genji – абсолютно новый проект, уже чудо. Сейчас японская игровая индустрия развивается медленно, одна из причин – засилье сиквелов. Крупные издательства вынуждены заниматься производством игр, которые гарантированно продадутся большим тиражом и принесут прибыль, удовлетворяющую запросы инвесторов. Но если вы открываете собственную компанию, появляется возможность творить нечто новое.

? Графика в Genji: Dawn of the Samurai безумно хороша для PS2. А если еще вспомнить, что это первый проект студии... Расскажите, как вам это удалось? Были ли какие-то проблемы с реализацией ваших идей на железе этой консоли?

У нас нет ни одного сотрудника, который начал бы работать с PS2 еще в дни старта консоли. А некоторые молодые программисты и вовсе никогда не имели дело с созданием игры, поэтому нам пришлось несладко. В Genji, тем не менее, мы постарались сделать акцент на визуальной части игры. Напомню, что эпоха войны Гэндзи и Хэйкэ – время, когда китайская культура начала проникать в Японию, – чудесный период в истории. Мы постарались дать людям возможность почувствовать, каким ярким и прекрасным был он. Многие игры скрывают слабость своего графического движка, делая уровни темными и мрачными. У нас вы можете разглядеть каждый сантиметр картинки, поэтому пришлось вылизывать все вплоть до мелочей. Было сложно, но мы справились.

? Кэндзи Ицуно из команды Street Fighter недавно работал над Devil May Cry 3: Dante's Awakening, а вы от двухмерных файтингов перешли к Genji. Как ваш опыт в создании Street Fighter может быть применен в работе над 3D-боевиком, ориентированным на массовый рынок?

Собственно говоря, над 2D-играми я работал как продюсер, и в детали их создания не вникал. А в последние годы я занимался столькими 3D-играми, что несколько странно слышать, когда меня называют «гуру 2D». К тому, все проекты настолько различны меж собой, что использовать какие-то идеи из одного в другом невозможно.

? Есть ли в Genji элементы, которые, как вам кажется, отсутствуют в последних боевиках? Какие игры жанра впечатлили вас в последнее время, что бы хотелось изменить в них?

Трехмерные боевики уже имеют длинную историю, и среди них есть немало настоящих шедевров. Но, например, в последние годы наблюдается тенденция к переусложнению игр. Хардкорным геймерам нравятся непростое управление и мощные враги, но если мы будем ориентироваться только на них, потеряем аудиторию новичков. В Genji мы постарались сделать так, чтобы и начинающие игроки смогли пройти все до конца, и продвинутые не заскучали от слишком легких битв. Что касается чужих игр, то сериал Devil May Cry меня всегда привлекал.

? Имея двух основных героев, вполне логично задуматься о режиме для двух игроков. Как считаете, можно ли сейчас сделать мультиплеерный трехмерный боевик, не уступающий по притягательность аркадной классике прошлых лет?

Я не считаю это невозможным, но потрудиться придется изрядно. На сей раз мы решили создать просто хороший трехмерный боевик, о мультиплеере не задумывались.

? Какие элементы игровой механики наиболее важны для боевика?

Во-первых, управление. Оно должно быть удобным и отзывчивым. Когда человеку приятно управлять чем-то, ему понравится и игра в целом. Это касается не только экшнов, кстати. Во-вторых, проходя игру, геймер должен чувствовать себя "сильным". Это очень сложно, потому что разные люди имеют разный уровень навыков, а мы постарались угодить всем сразу.

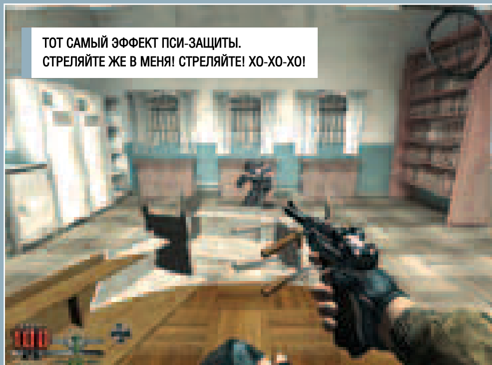
? В последние годы многие японские разработчики ударились в создание игры, оптимизированных для западных геймеров. Напротив, Genji – традиционный японский проект. Вы учитывали требования рынка, когда готовили свою игру?

Тему для игры мы подбирали, консультируясь с SCE, и особых возражений она не вызвала. Ясно, что японскому разработчику вполне логично поручить игру о Японии, и во всем мире она будет воспринята с интересом. Мы все имеем представление о предыстории, можем легко провести необходимые исследования. Конечно, наша команда способна сделать и игру, действие которой происходит на Западе. Но в качестве первого проекта лучше всего выбрать материал, работать с которым проще всего.

? Что вы думаете о состоянии японского аркадного рынка? По завершении последней выставки AOU аналитики стали говорить о том, что небольшие независимые разработчики могут готовить дешевые и весьма успешные аркадные проекты – в отличие от дорогих игр на железе нового поколения, которые потом не окупаются. Не собирается ли Game Republic заняться чем-то подобным?

Если мне придут в голову действительно хорошие идеи – почему бы и не заняться этим снова? Некоторые проекты вроде King of Beetle Mushiking весьма успешны благодаря продуманной бизнес-модели. Дело в том, что аркадные машины поставляют дешево, и основную прибыль издатель получает от продаж сменных картриджей. К сожалению, сейчас Game Republic не имеет возможности заняться этим рынком. ■


ВСЕ ЛЮБЯТ ЗОМБИ. В «ВОСТОЧНОМ ФРОНТЕ» ЗОМБИ ЕСТЬ, ПУСТЬ РАЗРАБОТЧИКИ И УТВЕРЖДАЮТ, ЧТО ЭТО ВОВСЕ НЕ ЗОМБИ, А ЗАКЛЮЧЕННЫЕ.


ТОТ САМЫЙ ЭФФЕКТ ПСИ-ЗАЩИТЫ. СТРЕЛЯЙТЕ ЖЕ В МЕНЯ! СТРЕЛЯЙТЕ! ХО-ХО-ХО!



НАД ПИЛОТКОЙ КАЖДОГО ТОВАРИЩА ВИСИТ ЖЕЛТАЯ БЛЯМБА, ОБОЗНАЧАЮЩАЯ «Я СВОЙ, НЕ СТРЕЛЯЙТЕ!».



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОСИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Burut Creative Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront

Восточный фронт: Неизвестная война

«Нет, – сказали мы фашистам, – не допустит наш народ, чтобы с маслом хлеб душистый назывался «бутерброд»!



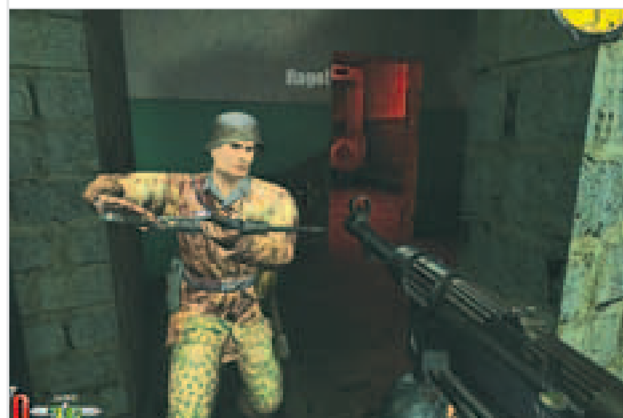
Летом в Воронеже жарко. Что нисколечки не мешает провинциальным разработчикам исполнять свои обязанности: без устали стучать пальцами по клавиатуре, чтобы осенью порадовать нас спелыми хитами, кисло-сладкими середнечками и дурно пахнущим всем остальным, что обычно не попадает на страницы «СИ». А попадает на страницы, например, «Восточный фронт» – отечественный военный шутер от первого лица, который с воодушевлением делают жители нашего самого любимого города Воронежа. Мы сидим в прохладном офисе, дуем «Кока-колу» и играем в свежий билд «Восточного фронта». Шокирующее откровение: в кадре – ни одной славянской морды! Пока мы гасим нацистов в тылу врага, славянские морды гонят немцев от Москвы до Берлина, но это совсем другая история. В центре событий «Восточного фронта» – паранормальные исследования наци. Кто вспомнил про Return to Castle Wolfenstein? Правильно, правильно сделал. Зомби, упыри и вурдалаки, впрочем, останутся в ведении id software: наши новые любимцы – телекинетики, пироманьяки и здоровенные детины с шестиствольными пулеметами. Одним из них мог стать и главный герой, истинный ариец Карл Штольц. Его готовили к великой битве во славу Гитлера, он должен был стать одним из совершенных юберзольдатен и принести фашистской Германии быструю, окончательную и очень кровавую победу. Ученые гансы достигли немалых успехов: с конвейера сходят сильные, жестокие воины с чистым разумом, готовые слепо подчиняться приказам фюрера. С этого же конвейера сошел и Карл. То ли на успокоительное у него аллергия, то ли доза облучения маловата оказалась – в общем, сохранились у Карла простейшие рефлексы и кое-какая голова на плечах. Покумекал Карл и решил, что негоже фашистам мир сапогами попирать. Спелся с членами сопротивления и ведет теперь борьбу не на живот, а на смерть, за правое советское дело.

НЕОНАЦИСТ

Кое-какие сверхспособности у Карлушки, слава богу, остались. Несос-

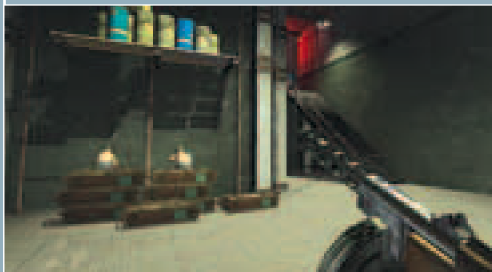
Яростное сопротивление

Кроме всего прочего, в игре есть и так называемая «система эмоций», но как она будет работать, решительно не понятно. Видите надпись Rage! на середине скриншота? Нет, мы не подписали ее в «Фотошопе» – просто соответствующий эффект пока не готов; работать над ним будут ближе к релизу. Суть вот в чем: если вы успешно действуете против фашистов, отряд получает какие-то бонусы. Например, если вы уничтожаете нескольких противников выстрелами в голову, в левом углу экрана возникают зловещие черепушки, коллекционирование которых даст некоторые весомые преимущества. Какие – узнаем позже.



Физика – в бой!

А вот пример игровой физики – которая работает в реальном времени, а не управляется архаичными скриптами. Пример классический: стоят солдаты, висят бочки. Один выстрел в бочку – и все взрывается, разлетается, горит и пламенеет. Все умирают. Занавес, похоронный марш.







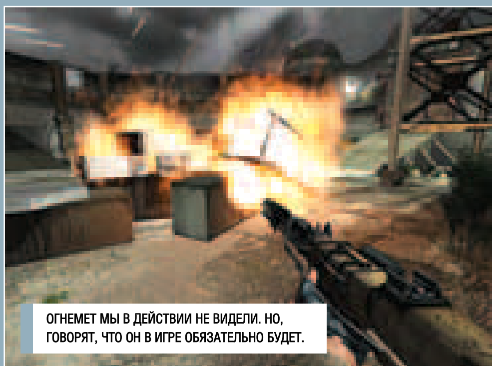
БОЙЦЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ СПРЯТАЛИСЬ ОТ СТРАШНОГО ТАНКА ЗА БУГРОМ. ЭТО, КОНЕЧНО, СКРИПТ: НАДЕЛЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТОМ ТАНК ДАВНО ДОГАДАЛСЯ БЫ ОБЪЕХАТЬ ПРЕПЯТСТВИЕ. НЕТ, СТОИТ И ЖДЕТ, ПОКА МЫ ЕГО ПОДОРВЕМ.

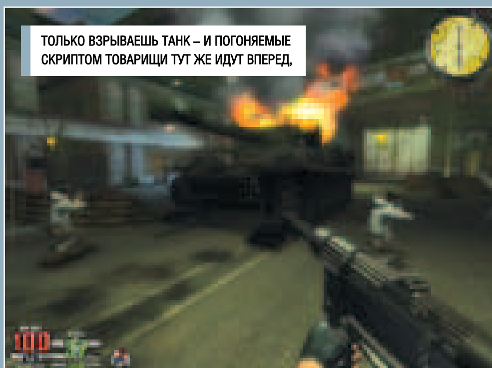
Разработчики честно признаются, что делают развлекательный шутер в ключе Call of Duty или Medal of Honor.

тоявшийся эсэсовец может раскинуть вокруг себя ментальное поле, на входе в которое замирают нацистские пули-дуры. Замирают, и висят, в лоб герою попасть стесняются. Если «маны» у Карла мало (упс! скороговорочка), то как только герой выключит поле, пульки свинцовым дождиком застучат по земле. А если есть еще мана в пороховницах, то подарочки можно отослать по обратному адресу: игрок выключает поле, и пули устремляются в обратную сторону. Пси-атаки, пси-защиты и телекинетические способности некоторых товарищей – это скорее лирическое отступление, нежели основа игры. Разработчики честно признаются, что делают развлекательный шутер в ключе Call of Duty или Medal of Honor. Мне показывают почти готовые уровни: вот Карл вместе с товарищами по борьбе штурмует нацистскую цитадель, в небе истребители ведут воздушный бой, и один из них падает прямо на чертово поле боя! Вот подкатывает армейский грузовик с солдатами в кузове, вот переваливаются через перила и падают с верхотуры сраженные моими товарищами немцы, вот невесть откуда взявшаяся машина проламывает стеклянную витрину и утыкается носом в стену в каком-то метре от меня. Конечно, это не «живой» геймплей, а четко организованные развлекательные скрипты, которые только и ждут, чтобы удивить игрока. И уж само собой, все это мы не раз видели в прочих военных шутерах, которых у нас – как собак нерезаных.

В ТЫЛУ ВРАГА

Но есть и то, чего видеть еще не доводи-


ОГНЕМЕТ МЫ В ДЕЙСТВИИ НЕ ВИДЕЛИ. НО, ГОВОРЯТ, ЧТО ОН В ИГРЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО БУДЕТ.


ТОЛЬКО ВЗРЫВАЕШЬ ТАНК – И ПОГОНЯЕМЫЕ СКРИПТОМ ТОВАРИЩИ ТУТ ЖЕ ИДУТ ВПЕРЕД.

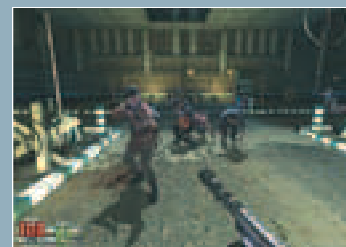


ОГЛУШЕННЫЕ СОЛДАТЫ (И СВОИ, И ЧУЖИЕ) ХВАТАЮТСЯ ЗА УШИ И ТЕРЯЮТ ВОЛЮ К ПОБЕДЕ. ТО ЖЕ ПРОИСХОДИТ И С КАРЛОМ: ПРИ КОНТУЗИИ ЭКРАН ЗАЛИВАЕТ СВЕТОМ, В УШАХ ЗВЕНИТ.

Вставай, проклятьем заклейменный...

А вот – редкая особенность «Восточного фронта», которая не часто встречается в играх. Вы наверняка видели, как в том же Half-Life 2 подорвавшихся на мине солдат подбрасывает в воздух; они смешно машут ручками и ножками и, бездыханные, падают на землю, принимая физически верную позу (террористы из Rainbow Six 3: Raven Shield, напротив, обожали закидывать ноги за голову и умирать в самых смешных формах). Так вот. Персонажи «Восточного фронта» могут не только падать на землю в соответствии с законами физики, но и правильно вставать из любого положения. В этом случае нельзя использовать заранее подготовленную анимацию подъема: всякий раз приходится на лету изобретать новые движения. Посмотревши на эффект в действии, можем сказать: зомби (простите, заключенные) в самом деле поднимаются с земли без всяких запинок. Ценность такого эффекта для геймплея остается сомнительной.



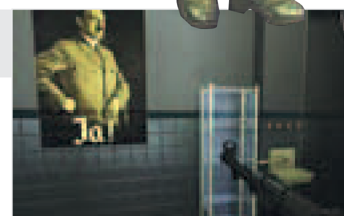


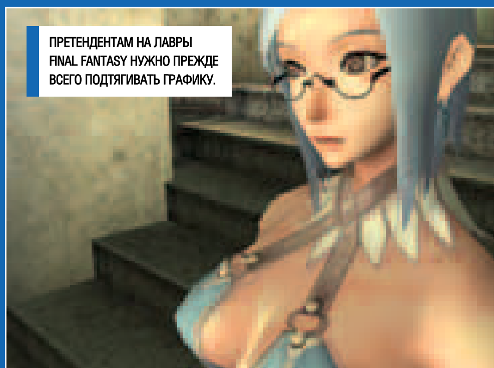
лось. Например, враги-телекинетики, которые носятся по картам и размываются в пространстве, что твои электроны (наверное, подталкивают себя в спину на бегу). Телекинетики могут двигать бочки, трупы, стулья, шины – вообще все, что не приклеено к полу. Они скручивают мусор в вихри и лупят этими вихрями Карлу прямо по носу! Тут уж никакими скриптовыми сценками не пахнет: физика живая, настоящая, похожая на законы Ньютона из Half-Life 2. Впрочем, авторы игры не хотят, чтобы физические заморочки перетягивали одеяло на себя: вы можете кидать гранаты и смотреть, как смешно разлетаются «тряпичные куклы» трупов, как скачут отброшенные взрывной волной грузовики, как отлетают сбитые с фрицев каски. Но никаких физических головоломок, столь любимых в Valve. Основа геймплея – красочная стрельба по фрицам в темных немецких застенках, редкое взаимодействие с ИИ-товарищами, которые сражаются с вами бок о бок: штурмуют комнаты, убивают фрицев, прячутся от танков. Игра использует тяжело модифицированный движок Xtend, печально известный по таким играм, как Kreed и «Kreed: Битва за Савитар». Разработка не стоит на месте, и движок потихоньку догоняет общемировой прогресс. В общем, посмотрите на скриншоты: они сняты с бета-версии игры на не самых высоких настройках графики. Уж всяко получше выглядят, чем коричневая жижа Kreed. Ну а непередаваемая на картинках физика проиллюстрирована в отдельной врезке. Разработчики обещают, что последний босс с каждой атакой будет разрушать зал, где ведется бой, проламывая стены и разбивая колонны. Ну а потом – мир, дружба, жвачка. «И только благодаря самоотверженным действиям простого немецкого парня Карла советские войска смогли нанести последний, решающий удар по логову нацисткой Гидры». ■

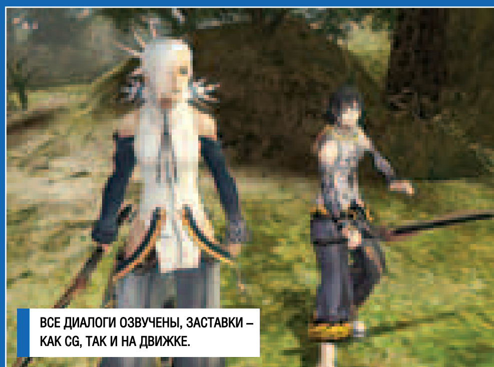


Мой фюрер

Издавать игру собираются не только в России, но и за рубежом. А там с политкорректностью строго – свастики показывать нельзя, Гитлера с двумя пулеметами главным злодеем сделать – и не подумай. Настоящей нацисткой символики в финальной версии игры не будет, а все упоминания Гитлера и его подручных будут безжалостно вымараны. Вот такой плакат висел в немецких застенках в рабочей версии игры. Как пить дать, из финальной версии он испарится без следа.




ПРЕТЕНДЕНТАМ НА ЛАВРЫ FINAL FANTASY НУЖНО ПРЕЖДЕ ВСЕГО ПОДТЯГИВАТЬ ГРАФИКУ.


ВСЕ ДИАЛОГИ ОЗВУЧЕНЫ, ЗАСТАВКИ – КАК CG, ТАК И НА ДВИЖКЕ.


ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ – ПЛОД ЗАПРЕТНОЙ ЛЮБВИ КЛАУДА И МИЦУРУГИ.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus USA
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	SoftMax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.atlus.com

Magna Carta: Tears of Blood

Кто устал ждать Final Fantasy XII, поднимите руки? Есть корейская альтернатива.



Корейская команда SoftMax определенно ориентировалась на лучшие игры Square Enix: в показанном на E3 трейлере Magna Carta предостаточно отсылок к Final Fantasy VII и Final Fantasy VIII. Понимая, насколько важен грамотный дизайн персонажей для успеха ролевой игры, разработчики нашли своего Тецую Номуру – гениального корейского художника Хьянг-Тэ Кима (Hyung-Tae Kim). Он придумал внешний вид героев и подготовил неземной красоты концепт-картинки, благодаря которым игры серии Magna Carta стали известны за пределами Кореи. Судьба собственно игр, однако, была печальна. На вышедшую в 2002 году для персональных компьютеров Magna Carta: The Phantom of Avalanche стыдно было смотреть: разработчики мучительно штамповали патчи и обновления, но так и не смогли довести игру до ума. Через год девелоперы придумали новый финт ушами: на основе The Phantom of Avalanche они решили собрать консольную версию игры. Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Только в 2004 году на свет появилась Magna Carta: Crimson Stigmata, осенью игру выпустили в Японии. Сейчас американское издательство Atlus USA переводит игру на английский язык, снабдив корейскую альтернативу новым названием. Последнюю Magna Carta теперь кличут Magna Carta: Tears of Blood; с первой частью ее объединяют только персонажи. Сюжет Tears of Blood никак не связан с событиями The Phantom of Avalanche. Бессменный главный герой серии – парнишка по имени Калинц (Calintz) сражается на стороне людей против древнего народа ясонов (The Yason). Шестьсот лет назад люди колонизировали родину ясонов, загнали коренных жителей в резервации, угнетали. Ясоны больше терпеть не собираются: последние двадцать пять лет в мире Эферии (Efferia) идут бесконечные войны. И слепо был бы верен Калинц делу порабощения и угнетения, да только встречает он девочку, потерявшую память, – позже выясняется, что девочка эта... Словом, единственный, кто может остановить войну – наш парнишка. Вперед. ■

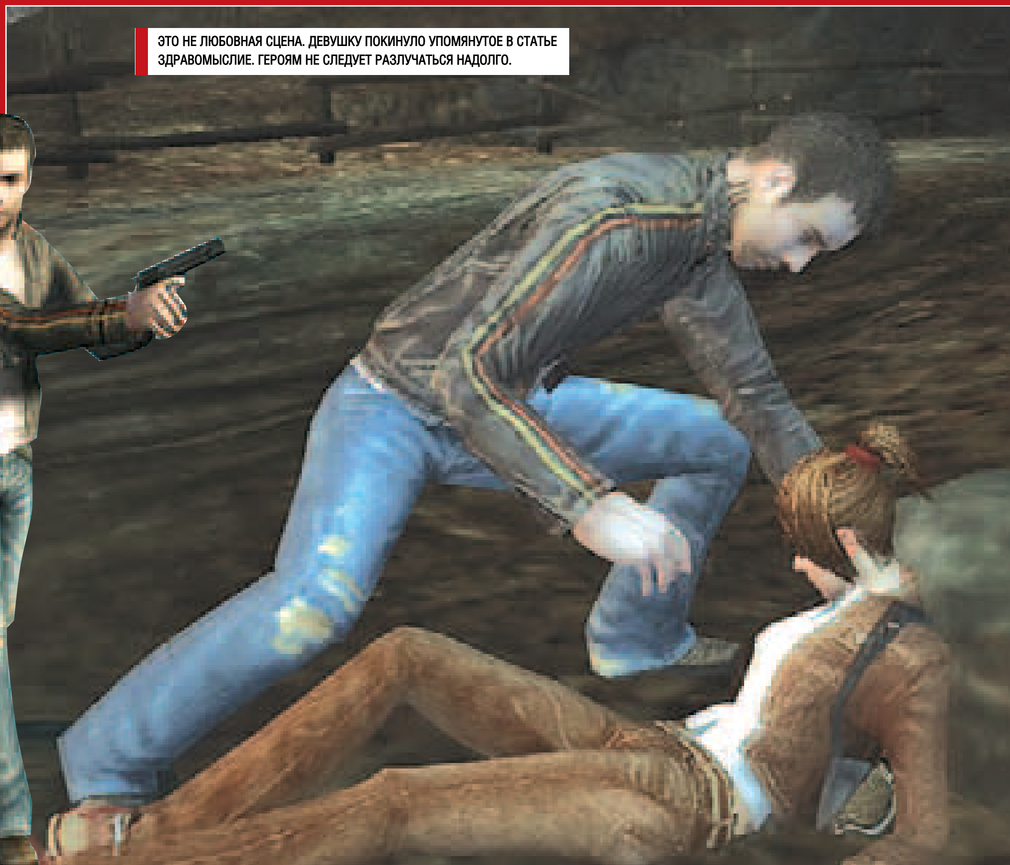
По чайнику!

Боевая система Magna Carta: Tears of Blood напоминает свою товарку из Shadow Hearts. Вместо Judgment Ring – Trinity Circle. Игрок должен ритмично отстучать команду для каждого персонажа, и чем лучше у него это получится, тем более умело герой исполнит удар. Битвы идут в реальном времени, все участники драки могут свободно перемещаться по полю боя. Все это плюс несколько воинственных стоек для каждого героя разработчики кличут уникальной боевой системой и называют Carta System. К слову, Magna Carta переводится как «Великая хартия вольностей». Говорят, в игре каким-то хитрющим образом отражены настоящие исторические события.





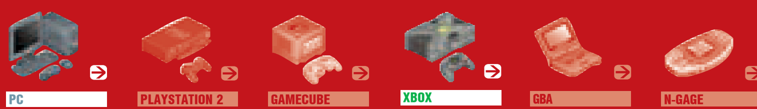
ПОЖАЛУЙ, НЕКОТОРЫЕ СЦЕНЫ ВЫГЛЯДЯТ ГРОТЕСКНО ДАЖЕ ДЛЯ ЛАВКРАФТА.



ЭТО НЕ ЛЮБОВНАЯ СЦЕНА. ДЕВУШКУ ПОКИНУЛО УПОМЯНУТОЕ В СТАТЬЕ ЗДРАВОМЫСЛИЕ. ГЕРОЯМ НЕ СЛЕДУЕТ РАЗЛУЧАТЬСЯ НАДОЛГО.



ПЕЙЗАЖИ СОЗДАЮТ СОВЕРШЕННО НЕПЕРЕДАВАЕМОЕ НАСТРОЕНИЕ. И ЕСЛИ ИГРА ОБРЕТЕТ ПРИЗНАНИЕ, ТО НЕ В ПОСЛЕДНЮЮ ОЧЕРЕДЬ БЛАГОДАРЯ ИМ.



Автор:
Алекс Глаголев
glagol@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	action / adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Hip Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Headfirst
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.headfirst.co.uk/html/game_cocde.php

Call of Cthulhu: Destiny's End

В студии Headfirst пытаются скрестить Primal, Resident Evil и Silent Hill. Дай бог, чтоб не получился Гарри Поттер.



Люди хотят, чтоб их пугали. Они готовы платить за это немалые деньги. Посему в любую эпоху отыщется свой Лавкрафт, который напишет «Зов Ктулху», и свои доброхоты Headfirst, которые возьмутся перекладывать книгу на язык C++. На E3'2005, чье имя, чувствуется, мы будем склонять вплоть до E3'2006, показали и «Конец судьбы» (Call of Cthulhu: Destiny's End). Представляю, сколько брани заготовили поклонники Говарда Лавкрафта в адрес разработчиков, но хочу поумерить их пыл: по словам самого писателя, «мы живем на тихом островке невежества посреди темного моря бесконечности, и нам вовсе не следует плавать на далекие расстояния». Разработчики просто принимают эту сентенцию как руководство к действию.
В истории участвуют два юных создания – Джейк и Эмилия. Парня терзают кошмары, и он отправляется в некий город из ночных грез, дабы избавиться от наваждения. Эмилия отваживается поддержать своего друга.
Отроки оказываются в темном тревожном городке, полном тайн и странных существ. Управлять нужно сразу двумя ребятами. Причем партнера ведет не искусственный интеллект, а сам геймер, переключаясь между персонажами кнопкой L1 (на выставке показывали версию для «ящика»). Характеры у парочки разные. Джейк – напористый малый и сразу лезет в драку, а смекалистая девчушка склонна идти в обход. Только рука об руку они доберутся до конца и распутают тайну ночных ужасов: некоторые задачки в одиночку просто не решить. К примеру, Эмилия протиснулась в туннель, куда крупному Джейку был ход заказан, и отперла дверь изнутри. Наверное, будут головоломки и посложнее, но нам показали такую.
Особая роль в геймплее отведена «здравомыслию». Подробностей кот наплакал, но смысл таков: если судьба раскидает героев слишком далеко, их станут мучить ужасные видения, страх одиночества и прочие фобии. Так что с любимыми не расставайтесь!
В ожидании игры (обращаюсь к юным читателям) можете скоротать время за изучением книжки, вдохновившей разработчиков. На русский язык «Зов Ктулху» переведен еще двенадцать лет назад, и мое поколение украдкой читало его под партой на уроках литературы. ■

Токарь-многостаночник

Call of Cthulhu: Destiny's End – не единственная игра, за которую принималась студия Headfirst. Под шапкой Call of Cthulhu также заявлены: Dark Corners of the Earth (быть может, появится нынче в октябре на «ящике» и в конце года на PS2), Tainted Legacy (должна выйти на PS2 в это же время, но последние новости относятся аж к 2002 году), Beyond the Mountains of Madness (версия для Xbox объявлена три года назад, и с тех пор о ней ни слуху ни духу). Лишь один проект мертворожденной серии дожил до релиза – Call of Cthulhu: Shadow of the Comet. С тех пор минуло двенадцать лет, а разрабатывала ее для PC команда Infogrames.




Камера позволяет осмотреть арену под любым углом – враг не притаится в кустах!


Порой вражеские солдаты присоединяются к борьбе за правое дело, если их успеет уболтать нужный персонаж.



Шоппинг как секретная операция! Посетить NPC или отовариться в магазине можно только во время боя!



Автор:
Наталья Одинцова
serizawa@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	strategy/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Intelligent Systems
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2005 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.fire-emblem.com

Fire Emblem: The Path of Radiance

Не перевелись еще на GameCube саги о рыцарской доблести и магических чудесах.



Для игры в шахматы не требуются фигуры с богатым прошлым, собственным характером, друзьями и соперниками – достаточно системы рангов и связанных с ними правил передвижения обезличенного войска по полю. Стратегические RPG успешно применяют ту же схему. Еще со времен Final Fantasy Tactics в битвах участвуют не только ключевые персонажи, которые успевают и ужас в сердца врагов вселить, и в сюжетных сценках покрасоваться, но и рядовые бойцы с одним портретом на весь класс. Серия Fire Emblem держится особняком среди прочих батальных саг, отказываясь от армии молчаливых пешек с набором статистик в пользу уникальных героев. Абстрактные рыцари и маги могут лишь быть расходным материалом; для того чтобы заставить полководца-геймера трястись над судьбой каждого юнита в собранном отряде, нужны действующие лица – запоминающиеся и яркие.
На родине боевая слава серии гремит еще с 1990 года, Запад припозднился на 13 лет, но все равно не остался внакладе. Fire Emblem и Fire Emblem: The Sacred Stones для GBA прекрасно иллюстрируют, чего именно ждать от типичной стратегии данного сериала. Фэнтезийный сюжет, отсутствие возможности воскрешать убиенных соратников, пропорциональное количество изначально мощных юнитов и новичков, которых необходимо самоотверженно прокачивать, пораундовые бои, где принципиально важна не столько мощность удара, сколько тип используемого оружия, а также боевые переговоры воинов в качестве системы укрепления взаимоотношений, – этот крайне эффективный рецепт успешно кочует из игры в игру.
Fire Emblem: The Path of Radiance изменяет традиции лишь в одном: привычные спрайты и рисованные поля сменились трехмерными моделями персонажей и полигональными декорациями, а заставки в духе иллюстрированных книг – анимированными роликами. Лишь сюжетные сценки по-прежнему сопровождаются полноразмерными портретами героев без каких-либо намеков на 3D Стратегическое мастерство – средство выживания жителей континен-

Разговорчики в строю

Боевые товарищи непременно проникаются друг к другу симпатией, если долгое время сражаются бок о бок. В предыдущих играх серии это означало, что будущая парочка должна простоять на соседствующих квадратах определенное количество боев. И хорошо, если профессии позволяли им такое соседство! Например, герой и священник прекрасно уживались рядом для стратегических целей. Бравые рыцари же, вынужденные таскаться гуськом, были потешны. FE: The Path of Radiance подсчитывает только количество арен, на которых бойцы успели сразиться вместе, что значительно облегчает тактическое планирование.





СИДЕТЬ В ОСАДЕ – ДЕЛО ХЛОПОТНОЕ, НУЖНО ПЕРЕКРЫТЬ ВСЕ ВХОДЫ, ПРАВИЛЬНО ПОДОБРАТЬ ВОЙСКА И СОЗДАТЬ МОБИЛЬНЫЙ РЕЗЕРВ ДЛЯ СВОЕВРЕМЕННОГО УКРЕПЛЕНИЯ СЛАБЫХ МЕСТ ОБОРОНЫ.

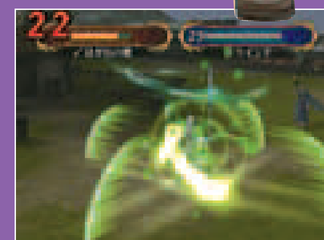


«ПРАВИЛО ТРЕУГОЛЬНИКА» МЫ ЗНАЕМ В ВИДЕ ИГРЫ «КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА»: КОПЬЕ ДЛИННЕЕ МЕЧА, МЕЧ БЫСТРЕЕ ТОПОРА, А ТОПОР РУБИТ КОПЬЕ.

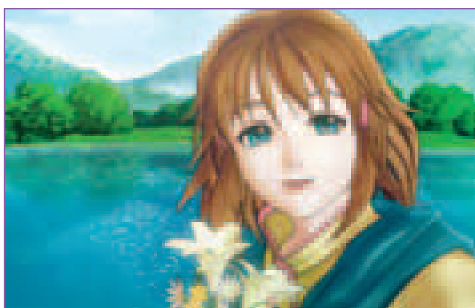
И пусть никто не уйдет обиженным!

Рыцарь никогда не свернет с пути воина, маг не променяет свитки заклинаний на лук снайпера. Карьерный рост в серии Fire Emblem всегда ограничивался однократным повышением в должности. Герои вряд ли когда-нибудь ломали себе голову над извечным вопросом «кем быть?», тем более что вариантов чаще всего оказывалось только два. Куда сложнее было добыть специальные предметы для апгрейда – нередко бойцы успевали набрать максимальное количество уровней в своем классе задолго до того, как добирались до вожделенной эмблемы героя или кнута для пегаса. FE: The Path of Radiance решает проблему вынужденного простоя: все персонажи, дослужившиеся до 21 уровня, автоматически меняют класс. А предметы требуются лишь для досрочного апгрейда и едины для всех профессий.





Для сохранения жизни всему отряду требуется немалая изворотливость, верный тактический расчет и, конечно же, удача.



НУ КАКАЯ ЯПОНСКАЯ RPG СМОЖЕТ ОБОЙТИСЬ БЕЗ КРАСНОЙ ДЕВИЦЫ С ЛЕГКОЙ ГРУСТЬЮ В ИЗУМРУДНЫХ ГЛАЗАХ?

та Теллиус, которые уже много столетий воюют за место под солнцем с расой полулюдей-полузверей. Хотя противостояние изрядно вымотало обе стороны, шаткое перемирие грозит обернуться лишь кратковременным отдыхом перед новыми кровавыми стычками. Очередной полководец в славной цепочке молодых храбрецов вселенной Fire Emblem, Ике, намерен предотвратить грядущую катастрофу, сразившись с теми, кому мирное сосуществование двух рас – как кость в горле.

Хотя погибающие в боях персонажи по-прежнему не возвращаются в строй, обеспечить профессиональный рост слабых бойцов (вроде священников и воров) станет проще: помимо личного боевого опыта войско накапливает еще и командную экспу – для распределения между юнитами по вкусу. Не всегда придется и терять ходы, сначала спасая незадачливых героев от коварных массовых атак AI, а затем высаживая в кустах, – меткий пинок сдвинет страдальца на один квадрат в сторону от линии огня.

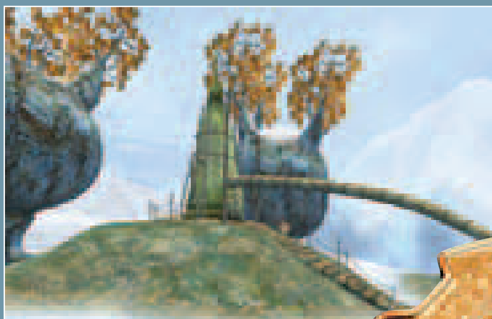
Серия Fire Emblem считается сложной именно из-за того, что требуется немалая изворотливость, тактический расчет и удача для сохранения жизни всему отряду. Будет ли исход битв меньше зависеть от случая после всех нововведений – пока неизвестно. Но что у владельцев PlayStation 2 появился очередной повод завидовать счастливым обладателям GameCube – вне сомнений. ■

Кто к нам с мечом придет, от копья погибнет!

Исход большинства стычек в Fire Emblem решается не мощностью нанесенного удара и сокрушительностью спешла, а системой приоритетов оружия. Меч – действенная защита от топора, топор вдребезги разносит копья, копье куда проворней меча. Летающие юниты (особенно барышни на пегасах) уязвимы для стрелкового оружия, лучники не могут вступать в ближний бой. Теперь к привычному равновесию сил добавились скиллы, которые выучиваются с помощью специальных книг. Как обычно, памяти бойца хватает только на несколько умений.


СУДЯ ПО ВСЕМУ, ЛОТОК И РЫЧАГ ВОЗЛЕ ЛЕСТНИЦЫ ПРИСПОСОБЛЕНЫ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ПОДЪЕМА МАГИЧЕСКОЙ КАМЕНЮКИ ВСЛЕД ЗА НАМИ.

НОВЫЕ МИРЫ ВЫГЛЯДЯТ ПОПРОЩЕ СТАРЫХ. КРОМЕ ТОГО, ОНИ БЕДНЫ ДЕТАЛЯМИ. А НАЗЫВАЮТСЯ ВСЕ ТАК ЖЕ СМЕШНО – NOLOBEN, НАПРИМЕР.


А ВОТ ЭТОТ ПЕЙЗАЖ ДО РЕЗИ В ГЛАЗАХ НАПОМИНАЕТ ТВОРЕНИЕ DETALION. ТАК И КАЖЕТСЯ, ЧТО ВМЕСТО ИЕШИ НАМ ПОКАЖУТ DORMEUSE.





Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Cyan Worlds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.mystvgame.com

Myst V: End of Ages

Все хорошее когда-нибудь заканчивается. Утешает лишь одно: раз заканчивается, значит, хорошее.



«Пора сворачивать лавочку, – решили в Cyan Worlds. – Неровен час, молодые обскачут, а так хочется остаться непобежденными». Ну и, раз уж приходится, надо уходить красиво. Впрочем, это не так уж и легко сделать. Каждая новая серия Myst затмевала предыдущую, делая все более несбыточной мечту о совершенствовании. Третья часть стала пиком, а четвертая – финальным аккордом «обманного 3D».

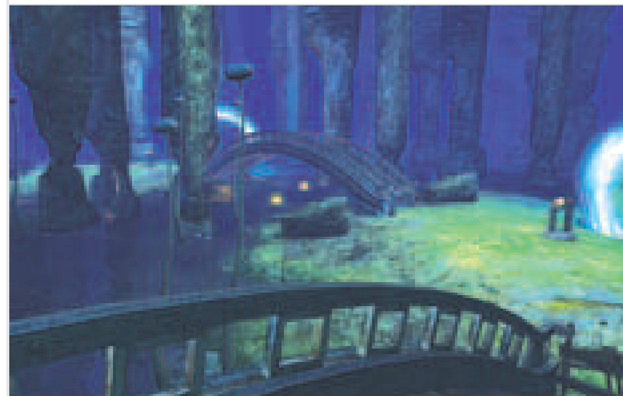
Нельзя сказать, что эксперимент со сменой ракурса, поставленный над Uru увенчался оглушительным успехом. И теперь разработчикам предстоит рулить между Сциллой и Харибдой. Заявленный переход в полное трехмерье, во-первых, больно бьет по качеству картинки, что уже заметно по скриншотам, во-вторых, может, как опасаются сами создатели, разрушить привычную схему управления. Дабы этого не случилось, авторы запланировали нечто такое, чего сами не могут толком объяснить. Ясно одно – нам готовят несколько вариантов, и среди них может отыскаться нечто похожее на Sentinel.

Утерянное качество картинки обещают восполнить спецэффектами и живостью мира, которой невозможно было добиться при использовании пропрендеренных ландшафтов. А вот с настоящими актерами придется расстаться: их заменят трехмерные модели. Последних, однако, обещают сделать невероятно одушевленными благодаря motion capture и наложению мимики реальных людей.

Главное нововведение изменит смысл пазлов. Сюжет обяжет нас везде таскать с собой магическую скрижаль – каменную доску размером с небольшое надгробье, и многие головоломки будут направлены на решение зубодробительной задачки «как же мне с этой штукой туда пролезть». Каменюка весьма важна – на ее мистической поверхности можно чертить знаки, позволяющие вызывать таинственных существ, которые, повинуясь символам, изменят эпохи и судьбы миров. Словом, как говорила Алиса, «все страньше и страньше». Если послушать разработчиков, создается впечатление, что нас ждет не последняя игра серии, а какой-то сборник неожиданностей. ■

О времени и о себе

На откуп игроку дадут шесть новых гигантских миров и «несколько миров поменьше». По-прежнему остается невыясненным, кто у нас главный герой. В ролике можно узреть незнакомца, здорово смахивающего на Рэнда Миллера (дизайнера Myst и по совместительству исполнителя роли Атруса). Станет ли он главным персонажем – неясно. Хотя доподлинно известно, кого мы повстречаем на своем пути. Нам предстоит общаться с подросшей Иешей, и распутывать ее сложные отношения с неким Esher a D'ni. Этот таинственный персонаж, как можно догадаться по фамилии, – потомок несчастной цивилизации, которую погубили сыновья Атруса в предыдущих сериях игры.






REVOLT
GAMES


Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU


М.видео


МЕСТНЫЕ РАСЫ СИЛЬНО НАПОМИНАЮТ НАРОДЫ EVERQUEST.


ВЛАДЕЛЕЦ ТАКОГО КОРАБЛЯ ПОЛУЧИТ МНОГО БОНУСОВ, НО ДО ЭТОГО НЕОБХОДИМО ЕЩЕ ДОРАСТИ.


МИРНАЯ ЖИЗНЬ СОСТОИТ ИЗ КРАФТИНГА, ДИПЛОМАТИИ И ОБУСТРОЙСТВА СВОЕГО ЖИЛЬЯ.



Автор:
Никита Львов
august2004_2004@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Sigil Games Online
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.vanguardsoh.com

Vanguard: Saga of Heroes

Создатели EverQuest со своим новым проектом хотят заварить революцию. И, похоже, им это удастся!



16 марта 2004 года молодая компания Sigil Games Online анонсировала свою первую MMORPG. Факт для индустрии рядовой, но он вызвал невероятную бурю в Интернете. Microsoft, обжегшаяся на Asheron's Call, Mythica и Earth & Beyond, вызвалась издавать эту игру. Причина проста: в день пятилетия EverQuest новый проект представили не кто иные, как создатели этой знаменитой MMORPG. Vanguard: Saga of Heroes позиционируется авторами как первая в мире MMORPG третьего поколения (WoW и EverQuest II относятся ко второму). Новаций здесь действительно много, причем Unreal Engine 3 в качестве графического движка далеко не самая важная из них. Геймплей построен на трех основных занятиях в фэнтезийных мирах: путешествиях-приключениях, крафтинге и общении. На обширных континентах этим займутся представители полутора десятка рас и пяти классов – воины, волшебники, рейнджеры, «псионики» и клирики.

РАУНД ЗА РАУНДОМ

Судя по демо-версии, представленной на E3, боевая система будет весьма динамичной. Поединки делятся на небольшие раунды с промежутками в несколько секунд. За это время необходимо выбрать последующие приемы либо магические заклинания, не забывая о своей партии. Для некоторых заклинаний существуют мощные «противоядия» ограниченного срока действия (например, отражение, обращающее на врага его же магию). Большое внимание уделяется балансу внутри групп: любой персонаж здесь востребован, и его навыки пригодятся всем партийцам. Продвинутый интерфейс позволяет не только отслеживать действия вражеских отрядов, но и присматривать за товарищами. И теперь никто не сможет торжественно поклясться, что усердно лечил вашего погибшего героя, тогда как вы ничего подобного не замечали! Развитие персонажа тесно переплетается с боевой системой. Представители всех классов обучаются новым приемам в многочисленных стычках и дуэлях. Авторы справедливо предполагают, что именно такой путь приобретения нового опыта наиболее близок к реальной жизни. Например, если вы получили по голове булавой, после звездопада в глазах сразу появится знание, как орудовать этой самой булавой, и так далее.

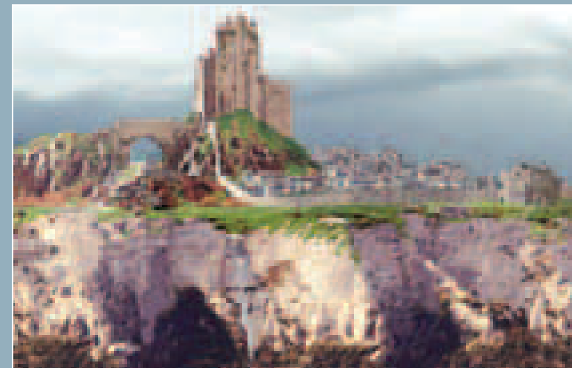
ТОРГОВЕЦ И ДИПЛОМАТ

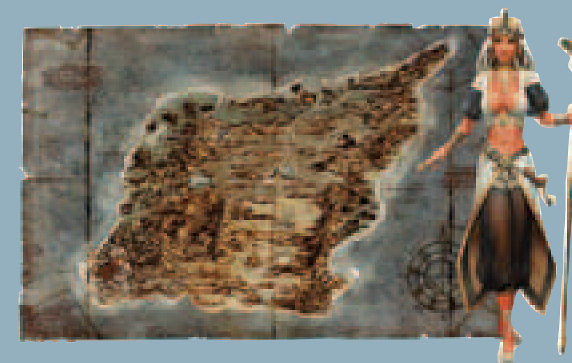
Разработчики остроумно помогли облегчить героям карманы, которые то и дело захламляются. Носить на себе низкоуровневую мелочовку уже незачем, но продать ее жалко либо вовсе невозможно. Однако теперь никаких заваленных "складов" не будет: продвинутая система крафтинга позволяет даже новичкам создавать предметы, которые у них охотно купят NPC (они же дадут рецепты). Продажа таких артефактов, помимо денежной оплаты, принесет и определенную очков опыта. Кстати, о торговле. Ахиллесова пята всех MMORPG – кража или перепродажа шмоток, взятых напрокат. В Vanguard: Saga of Heroes внедрен механизм, полностью исключающий подобные злоупотребления. Владелец предмета вправе мгновенно вернуть его себе по нажатию одной кнопки, а арендатор просто не имеет возможности продать чужую вещь. Искусство дипломатии – особая тема. Игрок вступает в диалог с NPC, пытаясь убедить его в чем-





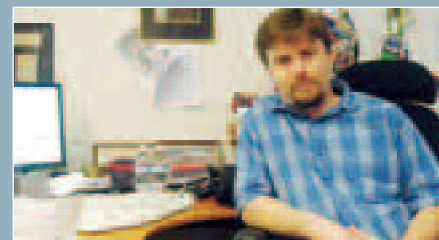
РАЗНООБРАЗНЫЕ МОНСТРЫ НЕ ДАДУТ СКУЧАТЬ НИ НА ЗЕМЛЕ, НИ ПОД ЗЕМЛЕЙ. ОБЕЩАНЫ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ПОДВОДНОМ МИРЕ.





Dream team

Sigil Games Online была основана Брэдом Маккуэйдом (глава компании – на фото) и Джефом Батлером (вице-президент). Брэд Маккуэйд возглавлял команду, создавшую EverQuest. Он также основал компанию Verant Interactive. Впоследствии Маккуэйд стал вице-президентом подразделения Sony Online Entertainment, отвечавшего за такие хиты, как EverQuest II и Star Wars Galaxies. Джефф Батлер (Jeff Butler) сотрудничает с Маккуэйдом с 1999 года. Он принял участие в разработке add-on'ов EverQuest и в работе над сиквелом. Джеф увлекается ролевыми играми с 1976 года, а свою карьеру начал с должности бета-тестера. Кроме того, арт-директором Sigil является Кит Паркинсон (Keith Parkinson). На его счету работа над EverQuest, сотрудничество с крупными книжными издательствами, а также с Blizzard Entertainment (знаменитый «горящий» логотип Diablo – его работа).





Vanguard: Saga of Heroes позиционируется авторами как первая в мире MMORPG третьего поколения (World of Warcraft и EverQuest II относятся ко второму).



ДАЖЕ НА САМЫЕ МОЩНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ НАЙДУТСЯ «КОНТРДОВОДЫ». ГЛАВНОЕ – НЕ РАЗБРАСЫВАТЬСЯ ЦЕННОЙ МАГИЕЙ НАПРАВО И НАЛЕВО.

либо. Схема приблизительно такая, какая существует во многих сказках: герою встречается чудовище, которое требует отгадать несколько загадок. Не отгадал – стал вкусным ужином. Здесь почти то же самое, но в роли чудовища выступают обычные NPC (вспомним об упорных слухах, что за ключевых монстров и NPC в EverQuest время от времени играют люди). Правда, всегда можно выйти из беседы, не дожидаясь жалкого конца. На минувшей E3 в числе прочего демонстрировался эпизод, в котором персонаж убеждал NPC-торговца в буквальном смысле слова «заплатить налоги и спать спокойно». Несмотря на все ухищрения игрока, NPC отвечал ему хохотом. В арсенале не только обширный набор фраз, но и наборы жестов, призванные подкрепить словесные доводы.
Неизвестно, насколько эта игра в игре будет полезна для развития персонажа, но она совершенно точно пригодится во время пауз, которые частенько случаются в любой MMORPG. Например, общаясь с NPC, можно скоротать время, ожидая товарищей. А пока что за удачные переговоры дают денежное вознаграждение и возможность поглазеть на короля. Что касается упомянутых товарищей по игре, то поддержка гильдий здесь не оставит равнодушным ни один клан. Мощная гильдия играючи выстроит целый город, и не только будет получать с него доход, но и расставит своих NPC, чтобы продавать через них лишнее оружие и броню. Что еще? Более 36 часов музыки, написанной Тодом Мастеном (Todd Masten), который будет сочинять новые треки для последующих расширений. Сюжетные эпизоды, то и дело вплетаемые в основное содержание. Стандартный режим PvE, выделенные сервера для PvP, возможность выяснить отношения один на один на любом сервере. Свой дом, который, как в жизни, нужно построить, а потом поддерживать в хорошем состоянии. Уникальная внешность, но лицо можно скрыть под шлемом или капюшоном. Отсутствие way-point'ов, личные лошади и корабли... и еще тьма-тьмущая мелочей, которые заставляют ждать Vanguard: Saga of Heroes как не самую худшую MMORPG следующего года. ■


БИТЬЮ ЛИЦ УДЕЛЕНО НЕОБЫЧАЙНО МНОГО ВНИМАНИЯ.


В РАЗБОРКИ МЕЖДУ БАНДАМИ ТО И ДЕЛО ВМЕШИВАЕТСЯ ТРЕТЬЯ СИЛА – ТЕ, КТО КЛЯЛСЯ СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ.



НЕМНОГО СВЕРХУ, НЕМНОГО СБОКУ... ТАК ЧАЩЕ ВЫГЛЯДЯТ RPG ИЛИ СТРАТЕГИИ, НО ВРЕМЕНА МЕНЯЮТСЯ.



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami Europe
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	HotHouse Creations
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	9 сентября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.konami-crimelife.com

Crime Life: Gang Wars

Хей! Патронов не жалей! Хо! Братва недалеко!



С выходом San Andreas серия GTA окончательно утвердилась как «народная марка». Сегодня в любом магазине, где есть достаточно современные компьютеры, продавцы методично отлынивают от своих обязанностей, скрываясь от скучной реальности в трущобах Лос-Сантоса. Клонировать GTA пытались не раз, однако до сих пор ничего хорошего не вышло. Driv3r оказался, пожалуй, самой провальной попыткой. Изменит ли ситуацию Crime Life: Gang Wars?

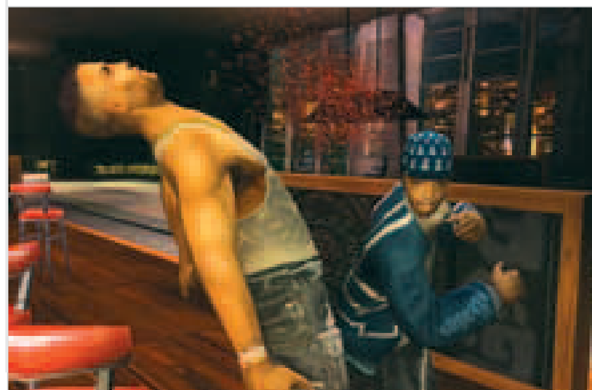
Grand Central City – таково незатейливое название урбанистического игрового мира Crime Life. Более всего GC City походит на Liberty City, списанный, в свою очередь, с его величества Нью-Йорка. О бандитах Нью-Йорка, полагаю, слышали все? Лучшее место для криминальных разборок подыскать действительно непросто. Разве что Детройт или родной Санкт-Петербург... Увы, разработчики далеки от России, а в Детройте живет Робокоп.

HotHouse решила сконцентрировать внимание игроков на одном аспекте – уличных войнах. В то время как в GTA San Andreas раздел сфер влияния в рамках одного города – всего лишь промежуточный эпизод, Crime Life отводит под разборки все двадцать пять сюжетных миссий и дюжину районов. В сферу стратегических интересов бывших двоечников, а ныне «реальных пацанов», попадает городской центр, индустриальная зона, порт, богатые кварталы Blingsley Hills и даже городская тюрьма.

Предмет особой гордости Konami и HotHouse – музыкальное сопровождение уличной войны. Rockstar вполне успешно старалась быть универсальной в музыке, дабы каждый нашел себе радиостанцию по вкусу или, на худой конец, разнообразил игру собственными треками. Разработчики Crime Life считают единственно правильным музыкальным стилем улицы хип-хоп во всех его проявлениях. Над саундтреком игры трудится группа профессиональных исполнителей D12, «за бугром» хорошо известная. Хип-хоп и гангстеры, разноцветные огни большого города, хрустящие банкноты... Crime Life зовет! Братан, не парься, к нам подключайся, на осень в GC City выбирайся! Йоу! ■

Пудовые кулаки

Поскольку уличные перестрелки и потасовки – основное содержание Crime Life: Gang Wars, разработчики уделили стрельбе и мордобою самое пристальное внимание. Игра уже уверенно «делает» GTA: San Andreas по части разнообразия и качества анимации. Во-первых, герои уличной жизни Grand Central City способны выучить гораздо более изысканные комбинации ударов, нежели стиляга JC. Во-вторых, выглядит драка значительно правдоподобнее. Разработчикам удалось создать эффект массы каждого тела. При бросках и ударах очевидно, что бандиты действительно весят по семьдесят-восемьдесят килограммов.





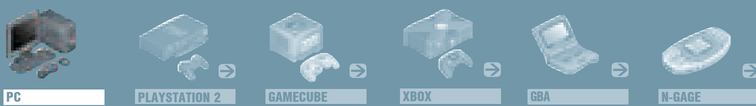
Помимо обыкновенных диких животных (крокодилы, тигры, etc.) появятся и вот такие образины.



Дизайнеры EverQuest II определенно страдают гигантоманией.



Новые области художники решили нарисовать в стиле «Тысячи и одной ночи». Ковры-самолеты прилагаются...



Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sony Online Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	12 сентября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.desertofflames.com

EverQuest II: Desert of Flames

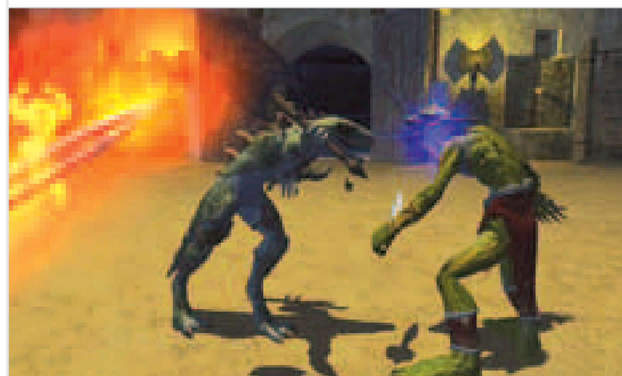
Нет больше мочи играть в EverQuest II без PvP, хоть на стенку лезь. И ведь придется лезть!

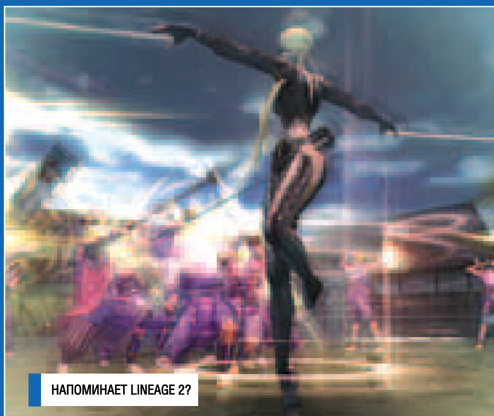


Sony Online Entertainment своего не упустит. Покуда Blizzard прикрывает аккаунты, яростно противясь продаже виртуальных шмоток за реальные деньги, дельцы из SOE собираются запустить для EverQuest II (и остальных проектов) сервис Station Exchange, где эта торговля будет узаконена. Само собой компании обломится неслабый процент за сделки. Или вот еще примерчик: парочка новых зон, пять монстров и несколько подземелий обзываются adventure pack'ом (другие именуют это патчами) и продаются по цене $6-8. Хорошо хоть SOE окончательно не сбилась на поточное производство грошовых добавок: к сентябрю готовится первый полновесный add-on Desert of Flames. За него, кстати, попросят ни много, ни мало, а $30.
Уверен, торговля им пойдет бойко. Разработчики отлично знают, что нужно игрокам. В первую очередь – PvP. Оно и понятно – к EverQuest II сей режим почему-то не прикрутили. То ли схалявили, то ли прозорливо приберегли для дополнений – не суть важно. О PvP-особенностях читайте во врезке, а я пока пробегусь галопом по европам.
Главная фишка add-on'a – умение рушить стены и карабкаться по вертикальным поверхностям. Не надо усмехаться, это открывает новые интересные возможности, а именно доступ к потаенным закоулкам или к пещерам, притулившимся на, казалось бы, неприступных высотах.
Взорам игроков откроются просторы пустыни Ро (дюжина областей), в центре которой раскинулся город Мадж'Дул (Maj'Dul). Название поселения не случайно – в качестве дизайнерской основы выбраны арабские темы. Политическая ситуация в городке, между прочим, накалена до предела: три группировки (поговаривают, есть и секретная четвертая) схлестнулись не на жизнь, а на смерть. Ежели присоединитесь к одной из них, сразу заполучите кучу врагов. Правда, ввязавшись в свару, можно обогатиться экспой и новыми шмотками – нам ведь как раз это и надо! И, естественно, подрасти в уровнях: level cup подняли до 60.
В общем, все идет к тому, что 300000 поклонников EverQuest II просто вынуждены раскошелиться на $30. SOE свое дело знает – отказаться невозможно!

Ща как дам в глаз!

Наконец-то в EverQuest II можно бросить игровому персонажу перчатку в лицо, вызвав, таким образом, его на дуэль. Герои тут же перенесутся на специальные PvP-арены, где и примутся выяснять отношения. Впрочем, гораздо интереснее схватки стенка на стенку – схема та же, только биться будут группы игроков. Предусмотрено несколько FPS-подобных режимов: Capture the flag, Hold the line и так далее. Любопытно, что на этих самых аренах можно перекинуться в различных монстров, например, в орков или драконов. Правда, предварительно надо купить или выбить из тушек диких животных «лицензию» на превращение в какое-нибудь чудище.





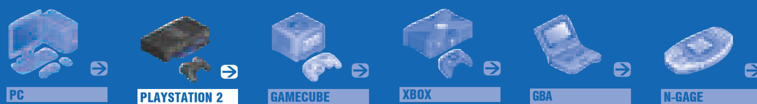
НАПОМИНАЕТ LINEAGE 2?



ГЕЙША И ГАТЛИНГ – СОЗДАНЫ ДРУГ ДЛЯ ДРУГА!



ЭТО Ж КАКУЮ СИЛИЩУ НУЖНО ИМЕТЬ, ЧТОБЫ РАЗМАХИВАТЬ ТАКИМИ ПУЛЕМЕТАМИ?



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



■ ...РМА:	PlayStation 2
■	action
■ ...БЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom Production Studio 4
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	11 октября 2005 года (США)

■ ОНЛАЙН:
http://www.capcom.com

Devil Kings

«От создателей Resident Evil 4 и Devil May Cry! Новый супербоевик – Devil Kings»...

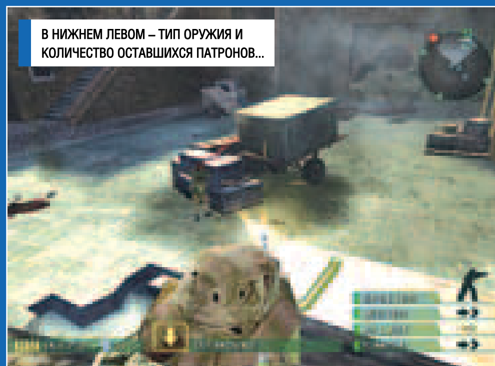


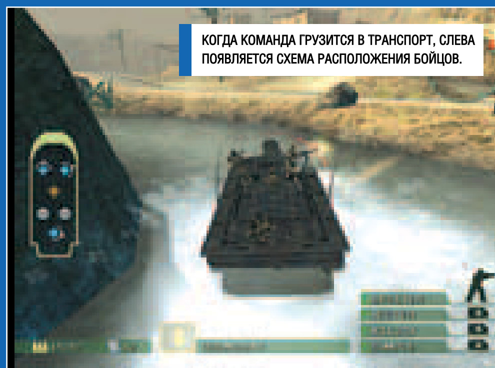
Можно до второго пришествия ругать разработчиков за топтание на месте, именуемое приверженностью «старой школе». Они и в ус не дуют: конвейер запущен – и слава богу. Знай только названия штамповок не забывай менять.
Застенчивые и политкорректные американцы после показа Devil Kings на E3, стыдливо взоры потупив, невнятно бормочут что-то про «некоторую схожесть» игры с Dynasty Warriors. Они чересчур вежливы. Игровой процесс Devil Kings как две капли воды похож на то самое занятие, за которым геймеры с упоением убивают время в играх серии Dynasty Warriors и недавнего ответвления Samurai Warriors, – крушилово и кромсалово всего, у чего есть хоть какое-то подобие ног и рук. А чтоб привередам-геймерам и переучиваться не пришлось, разработчики даже интерфейс не тронули: мини-карта со схематичным расположением полков – в одном углу, полоска здоровья и шкала спецудара – в другом. Плагиат? А зато привычно и удобно!
В ответ на аргументы и факты разработчики оправдываются: мол, разные это игры, ибо в сериале от Koei все больше копьями машут да саблями разными, а тут современные пистолеты, самурайские мечи да клинок, одолженный у Данте вместе с бонусным дробовиком. Героев, правда, всего шесть – каждый, как водится, со своей родословной, мечтами и ремеслом. А RPG-элементы введены вовсе не для того, чтобы на поздних уровнях было что противопоставить наловчившимся врагам, нет! Прокачка здесь для того, чтоб игра казалась самобытной. Вы посмотрите на эти огромные карты! Какие здоровые! А солдатики?! Да после такого воспитания их AI, на лету сбивая чаек, обгонит мудрость царя Соломона, смекалку братца Кролика и оборотистость Остапа Бендера...
Верим?
Напоследок цитата из авторитетного западного онлайн-журнала IGN.com: «Разумеется, Devil Kings отличается от Dynasty Warriors, но... э-э... мм-м... э-э... Чем именно, можно будет сказать лишь немного позднее. Мы будем держать вас в курсе». ■

Слово о полку Devil King'ове...

Нежданно-негаданно история началась в тот день, когда Devil King решил подчинить всю Землю-матушку себе, запросив для этого у темных потусторонних сил сверхъестественных способностей. И все бы ничего, но поймали короля на том злодеянии пятеро смышленых воинов, в тот же день и в тот же час додумавшиеся до того же самого плана. В конце концов, началась глобальная война, а сценаристы совсем запутались. Но смех смехом, а режиссурой занимается постановщик Resident Evil 4 Хироюки Кобаяси, посему на этом фронте все спокойно.
Не ждем осечек и в боевой системе: отец Devil May Cry Макато Цутибаяси подвести не должен.

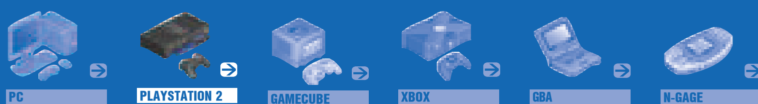



В НИЖНЕМ ЛЕВОМ – ТИП ОРУЖИЯ И КОЛИЧЕСТВО ОСТАВШИХСЯ ПАТРОНОВ...


КОГДА КОМАНДА ГРУЗИТСЯ В ТРАНСПОРТ, СЛЕВА ПОЯВЛЯЕТСЯ СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ БОЙЦОВ.



В ВЕРХНЕМ ПРАВОМ УГЛУ – РАСПОЛОЖЕНИЕ ВРАГОВ И ДРУЗЕЙ.



Автор:
Алексей Руссол
vercetty@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Zipper Int.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	13 сентября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://us.playstation.com/Content/OGS/SCUS97474/Site/main.asp

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

В третий и последний SOCOM играть интереснее, чем жить.



Для SCEE бренд SOCOM: U.S. NAVY SEALs является ничуть не менее важным, чем, например, God of War. Серия заслужила признание геймеров всего мира благодаря качественно интегрированной системе голосового управления, «умному» на деле AI (это не относится к первой части, увы), сбалансированной многопользовательской кампании. Теперь Sony, справедливо боясь рассердить фанатов серии, не привыкших платить дважды за один и тот же товар, громогласно объявляет о многочисленных изменениях в третьей части игры, сделавших геймплей много глубже, продуманнее, а соответственно, и интереснее. Так, в SOCOM 3 можно будет плавать. Причем разрешено не просто брассом наматывать круги вокруг вражеской базы, но еще и нырять, что является единственным спасением при наведении злого прожектора с этой самой базы на подозрительно булькающее место. Общая площадь уровней, среди которых уже достоверно известны Южная Африка, Северная Африка и Восточная Европа (опять плохие русские в Югославии...), разрослась примерно в шесть раз, что послужило созданию своеобразных чек-поинтов, где игрок может подлечить отряд и записать игру, застраховав себя от нелепой гибели в следующем квадрате и истерики по поводу потери всех достижений за несколько часов жизни.

Для тех, кто незнаком с таким явлением, как SOCOM от SCEE, – наш краткий ликбез. SOCOM 3 – командный шутер от третьего лица, в котором игроку доверена роль лидера отряда, состоящего из четырех человек. Отряд имеет привычку ошиваться в местах ведения боевых действий, поэтому под подушкой у подчиненных M16, а за пазухой пара гранат. Необычность первого SOCOM заключалась в использовании голосовой гарнитуры для отдачи приказов напарникам, второго – в чрезвычайно разумном AI, составившем реальную конкуренцию настоящему. В третью часть разработчики добавляют некоторые средства передвижения: грузовики, моторные катера, вертолеты. Причем не обязательно в каждом случае игрок занимает место водителя: где-то его силой принудят сесть за турель и отстреливаться от назойливых противников. А иногда стрельба не нужна и вовсе: в некоторые зоны проезд открыт исключительно с определенным человеком, достаточно

Мультиплеер как самоцель

Поздравляем: максимальное количество игроков в мультиплеере теперь составляет 32 человека против прошлых 16. К привычным многопользовательским режимам добавлено еще два: «Контроль» и «Конвой». Несмотря на то, что из названий суть понятна, поясним. В режиме «Контроль» команда должна завладеть как минимум пятью ключевыми точками на данной карте, прежде чем это удастся отряду противника. «Конвой» обяжет играющих разделиться на две команды и разойтись на противоположные стороны карты, после чего один отряд должен сопроводить караван грузовиков в другой конец уровня, когда другой всеми силами старается его уничтожить.





В НИЖНЕМ ПРАВОМ – ПРИКАЗЫ, ОТДАННЫЕ ЧЛЕНАМ КОМАНДЫ...



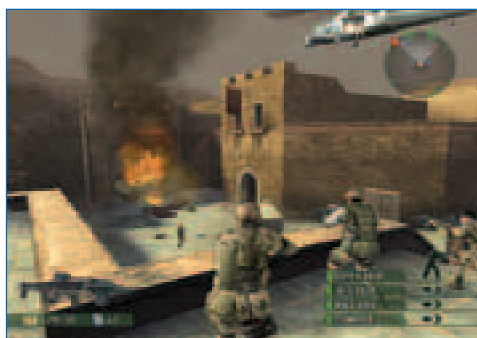
В ДЖУНГЛЯХ ЭТОТ СОЛДАТ СОЛЬЕТСЯ С ПРИРОДОЙ НЕ ХУЖЕ СНЕЙКА. НО ДЛЯ ГОРОДСКИХ МИССИЙ ТАКОЙ КАМУФЛЯЖ НЕ ГОДИТСЯ.

GameCube + GBA? PlayStation 2 + PSP!

SOCOM 3 представляется первой игрой, в которой будет реализована совместимость PlayStation 2 и PlayStation Portable. Игра сможет «общаться» со своим PSP-собратом (SOCOM: U.S. NAVY SEALs Fireteam Bravo). Например, при выполнении некоторых второстепенных задач в SOCOM 3, удивленный геймер найдет в Fireteam Bravo дополнительные миссии. Игрок, идеально зачистивший уровень и не оставивший ни малейшего воспоминания о террористах в SOCOM 3, обнаружит маленький приятный сюрприз: в миссии для PSP-варианта игры, проходящей в том же месте, что и «старшая», группы врагов станут оказывать значительно меньшее сопротивление, ввиду значительного поредения своих рядов. Говоря о технических характеристиках, разработчики всячески указывают на схожесть обеих игр: «графика на PSP лишь немного хуже» чем на PS2» (это цитата!), да и оба варианта идут в формате 16:9.



Арсенал игры насчитывает около 30 видов – пистолетов, ручных пулеметов, штурмовых и снайперских винтовок...



ВОЙНА – ДЕЛО КОМАНДНОЕ, ГЕРОИ-ОДИНОЧКИ ТУТ НЕ В ПОЧЕТЕ.

лишь посадить его рядом – и путь свободен!

Арсенал SOCOM 3 насчитывает около 30 единиц – пистолетов, пулеметов, штурмовых и снайперских винтовок, дробовиков, автоматов, мин и гранат. Почти каждую из них разработчики сочли возможным модернизировать, и у геймера развязаны руки – оружие на любой вкус. Самая интересная штука – установка с самонаводящимися ракетами для поражения воздушных целей – на одном из скриншотов виден сбитый из нее вертолет. Безусловно, главный смак игры – в single-режиме. Выполнять боевые задачи предстоит с тремя сослуживцами, которыми нужно как-то руководить. Голосовые команды с помощью USB-гарнитуры никто не отменял, но в любом случае отдельное меню для отдачи приказаний всегда к вашим услугам. Кроме того, в каждом конкретном месте предусмотрено специальное действие, «привязанное» к установленной клавише. По клятвенным заверениям разработчиков, AI поумнел, причем с обеих сторон: более здравомыслящие напарники станут убивать более хитрых террористов. Враги научатся грамотно выбирать укрытия для перестрелок и вести огонь вслепую. А уже упомянутое спецдействие сделает управление компьютерными защитниками свободы, равенства и братства на порядок более «интуитивным»: вы смотрите на дверь, жмете на кнопку, напарник взламывает ее.

Как видите, у SOCOM 3 есть чем порадовать поклонников виртуального спецназа. Ждем с нетерпением. ■

Такие разные, но все-таки вместе

Еще одно интересное новшество – система создания некого SOCOM-community среди геймеров, позволяющего им общаться между собой и просто быть немного ближе. Каждый онлайн-игрок получит собственный электронный почтовый ящик, который будет использоваться для отсылки вопросов разработчикам, многочисленных баг-репортов и прочего. Планируется дать возможность членам сообщества скачивать дополнительный контент для игры (карты, костюмы, миссии), требующий, правда, наличия жесткого диска.





КАКАЯ RPG ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ КВЕСТОВ?

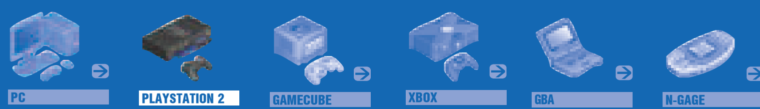

ШАБЛОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА ЛЕГКО УЗНАВАЕМА И ПРОСТА ДЛЯ ПОНИМАНИЯ.



СОЗДАВАТЬ ЗАМКИ ЛЕГКО И ПРИЯТНО.


О, ВЛАДЫЧИЦА НЕБА! БЕЗБОЖНИК МИЧУРИН СКРЕСТИЛ ТАКИ ЧОКОБО И ПОПУГАЙЧИКА КЕШУ!

ЗЛЫЕ КОЛДУНЫ, ПОДЛЫЕ ПРЕДАТЕЛИ, ОТВАЖНЫЕ ГЕРОИ И ПРЕКРАСНЫЕ ПРИНЦЕССЫ – ВСЕ ТЕПЕРЬ В ВАШЕЙ ВЛАСТИ!



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Agetec
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Enterbrain
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	1 сентября 2005 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.agetec.com/products.asp?MyView=Coming+Soon&ProductID=145&&ProductName=RPG+Maker+3

RPG Maker 3

Некоторым геймерам мало просто играть: им хочется создавать собственные игры. Серия RPG Maker в очередной раз даст им такую возможность.

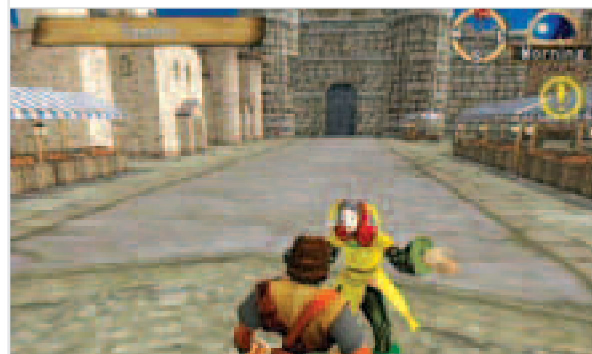


В народе полно энтузиастов. Тех, кто уверен, что сможет сделать что-то сам. Сделать игру уровня коммерческих продуктов. Переубеждению они, как правило, не поддаются, а собственную недееспособность выясняют чаще всего эмпирически, споткнувшись о недостаток соучастников и банальную лень. Для людей, понимающих, что творить с нуля – чревато большими заморочками, Agetec уже многие годы выпускает игры так называемой Designer's Series – этакие мини-девкиты, позволяющие любому человеку начать строить игру своей мечты с помощью удобных для этого инструментов и готовых штампов.

RPG Maker 3 – последний на сегодня продукт из линейки Designer's Series, продолжающий, пожалуй, самую успешную ее ветвь – посвященную созданию ролевых игр. На консолях это третья игра серии (PC-версии, по очевидным причинам отличающиеся от приставочных, имеют другую нумерацию), и ошибки предыдущих частей в ней устранены. Прежде всего, RPG Maker 3 сможет похвастаться обновленным интерфейсом, призванным сделать творчество юных талантов максимально удобным. Новый редактор локаций сам сделает по простым двумерным инструкциям трехмерные пейзажи; для создания подземелий также понадобится немногим больше обычной двумерной карты. Провести цепочку коридоров, расставить лестницы и двери, а местами – и ловушки, чтобы игроку жизнь медом не казалась – и подвал готов. Создание городов также удобно, да и работа идет в реальном времени: в любой момент вы можете проверить работоспособность ваших задумок. Каждый из аспектов боевой системы (характеристики монстров, персонажей, динамика развития их способностей, формулы наносимого урона и прочее) могут быть изменены, настроены как угодно по вашему желанию. Квесты, диалоги, сюжетные сценки – все это можно создать в удобном меню RPG Maker 3. Для вашего удобства разработчики включили поддержку как USB-клавиатуры (для создания реплик), так и 40-гигабайтного жесткого диска (ведь объем информации, необходимой для воплощения ваших идей, весьма велик). Впрочем, за отсутствием жесткого диска можно обойтись и карточкой памяти – предварительно освободив на ней мегабайта три. Искусство требует жертв, не так ли? ■

Ахиллесова пята

Чем-чем, а хорошим качеством графики серия RPG Maker никогда похвастаться не могла. Первая часть, вышедшая на PlayStation, выглядела как SNES-проекты середины 90-х; вторая, появившаяся на PS2, напоминала о ранних днях 32-битной эры. RPG Maker 3 от своих предшественников ушла весьма далеко – персонажи обрели нормальные пропорции, полигональные модели стали более детализованными, а локации – просторными. Конечно же, визуальная часть «конструктора» звезд с неба не хватает, но она находится на уровне с первым поколением ролевых игр для PS2, чего вполне достаточно для подобного проекта.



Путь к сердцу и прочим анатомическим подробностям избранницы лежит, как оказалось, вовсе даже не через забор...

CHULIP

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	Natsume (США)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Marvelous / Punchline
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.punch-line.org/chulip



ГОЛУБОЙ, ГОЛУБОЙ, НЕ ХОТИМ ИГРАТЬ С ТОБОЙ!



Это, пожалуй, рекорд. Японская версия Chulip вышла в конце 2002 года. Через три года американское издательство Natsume, перебивающееся всевозможными вариантами Harvest Moon, намеревается явить на свет божий англоязычную версию. Вопрос остается открытым: Chulip – произведение искусства, антимейнстрим или бросовая поделка, купленная американцами за сущие гроши?

В названии – непереводимая игра слов. «Chu» по-японски означает «поцелуй», lips по-английски – «губы», да плюс ко всему Chulip звучит похоже на «tulip», то есть «тюльпан». Обобщив наши лингвистические изыскания, получаем русское название «Чмокульпан». Главный герой, этакий чмокуль, переезжает с отцом в другой город и тут же влюбляется в девушку с соседнего двора. Путь к сердцу и прочим анатомическим подробностям избранницы лежит, как оказалось, вовсе не через забор: чтобы добиться успеха, нужно перезнакомиться с жителями города и осчастливить каждого из них. А какие способы осчастливить ближнего знает простой пятнадцатилетний парень? Главный герой Chulip только и умеет, что чмокать всех встречных и поперечных. Нравится это далеко не всем, соседская бабка так и вовсе до сих пор от инфаркта оправиться не может. Словом: те, кто ждет Chibi-Robo для GameCube («Наш робот-помощник сделает счастливой всю семью!»), и от Chulip будут в восторге. Вот признайтесь, вы ждете Chibi-Robo? ■

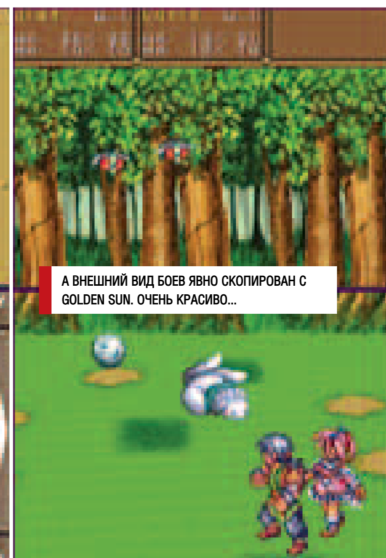
Игорь «Zontique» Сонин zontique@gameland.ru

LUNAR: DRAGON SONG

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	RPG
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	GameArts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	20 сентября 2005 года (США)
ОНЛАЙН:	http://www.ubi.com



ИГРА ПО ДИЗАЙНУ СИЛЬНО НАПОМИНАЕТ CHRONO TRIGGER. НАС РАДУЕТ.



А ВНЕШНИЙ ВИД БОЕВ ЯВНО СКОПИРОВАН С GOLDEN SUN. ОЧЕНЬ КРАСИВО...

За тысячу долгих лет до событий Lunar: The Silver Star Story обитатели мира, созданного богиней Алфиной, жили счастливо и безмятежно. И все было хорошо, пока из ниоткуда не появились злобные демоны... Джиан (Jian) и его друзья под руководством геймера совершат увлекательное путешествие по всей планете, и, в конце концов, разоблачат заговор против богини.

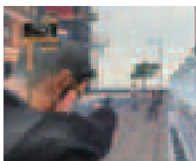
Напомню, что Lunar: The Silver Star Story и Lunar: Eternal Blue – культовые консольные RPG середины 90-х. Третью часть геймеры тщетно ждали очень долго, но вместо этого им раз за разом предлагали римейки; последний – Lunar Legend – появился на Game Boy Advance в 2002 году. Lunar: Dragon Song (он же Lunar Genesis) – первая совершенно новая игра серии за последние восемь лет (предыдущая – Mahou Gakuen Lunar, вышла на Saturn и только в Японии).

Герои нового Lunar станут выглядеть чуть реалистичнее, чем мы привыкли, – пусть они и нарисованы в аниме-стиле, но без искажения пропорций. На бои с монстрами геймер смотрит теперь не сбоку, а сзади, слегка сменился угол обзора и при исследовании локаций. Все это сделано, чтобы лучше использовать двухэкранность DS, а также напичкать игру максимальным количеством спецэффектов и возможно большими спрайтами героев и монстров.

Главное нововведение в геймплее – система «Light & Dark». Она предполагает, что «темных» монстров нужно превращать в «светлых» – единственный способ справиться с ними. Как – пока неизвестно. Раньше мы уже писали о том, что в новом Lunar активно будут использоваться карты. Оказывается, они не заменят обычное оружие, но могут быть экипированы для улучшения характеристик бойцов. Touch screen позволяет удобнее бродить по меню, а встроенный микрофон – отдавать некоторые команды голосом. Соединяясь по Wi-Fi, геймеры могут устраивать побоища в специальном мультиплеерном режиме, а также обмениваться интересными предметами экипировки и картами.

Ubisoft пока не собирается издавать игру в Европе, но для портативных консолей это не так важно. Первая консольная RPG на DS, выходящая на Западе, между прочим! И последнее. Разрабатывает игру Japan Art Media, а GameArts выступает скорее в роли консультанта. ■

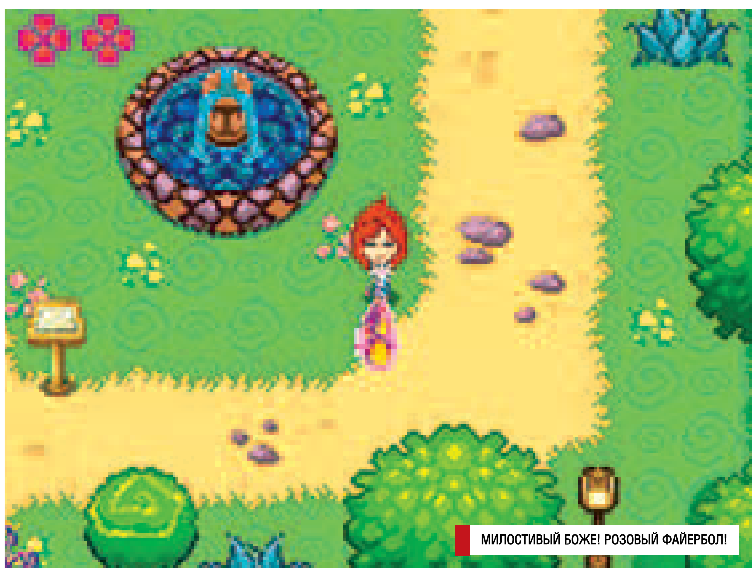
Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru



Frame City Killer
Свежий анонс от Namco – очередной боевик для Xbox 360. Новый город, новый убийца-суперагент, новая война с преступным миром, новый футуристический сюжет на движке Unreal Engine 3... Ждем сразу после запуска новой консоли от Microsoft – зимой этого года.

WINX CLUB

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Konami Europe
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.konami.com/gs/winx_gba


МИЛОСТИВЫЙ БОЖЕ! РОЗОВЫЙ ФАЙЕРБОЛ!



Жили-были девочки с розовой помадой в розовых сумочках, розовыми СМС'ками в розовых мобильничках, розовым ветром в их розовых мозгах и мультсериалом про школьниц-фей на экранах их розовых телевизоров. А потом добрейшие дяди из Konami решили осчастливить экранчики розовых GBA девочек игрой по мотивам первого сезона их любимого мультика Winx Club. Ах, сколько розового счастья!

Я надеюсь, что большинство дорогих читателей уже поняли, какого плана игру они увидят на прилавках магазинов в конце этого года, и благоразумно будут держаться от нее подальше – если, конечно, среди читателей не отыщется каких-нибудь розовых девочек; в этом случае я могу лишь передать им пламенный привет и сообщить, что главную роль в долгожданном суперхите про дружбу, любовь, моду и музыку будет играть Блум (не Орландо), которой предстоит исследовать обширный мир Winx Club, решить множество головоломок, поучаствовать в мини-играх и магических сражениях, завести новых друзей и спасти вселенную. Добрые дяди из Konami просто уверены, что такая замечательная игра не может не принести ненаглядным цветам жизни много-много часов истинного розового наслаждения; я же надеюсь лишь на то, что до этих строк дочитают считанные единицы – иначе моя вера в человечество, честное слово, пошатнется. ■

Сергей «TD» Цилюрик td@gameland.ru

Против взбунтовавшихся титанов оказывается бессильна вся божественная рать, и только слабый человечек способен прекратить разрушительное буйство.

TITAN QUEST

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RPG
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Iron Lore Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год
ОНЛАЙН:	http://www.ironlore.com


ГРАФИКА ПОКА НЕ КАЖЕТСЯ ТАКОЙ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЙ, КАК ОБЕЩАЮТ ПРЕСС-РЕЛИЗЫ.



«Что-то не было давно вестей с Олимпа. Как там поживают местные боги? Это правда или слухи, что титаны вырвались на свободу и грозят всему миру войной?» Не самый лучший анонс для утренней ленты новостей, верно? А для сценария ролевой игры – как раз то, что надо. Странно, что разработчики RPG не особо жалуют обширную и подробную мифологию древних греков. Пора исправляться, слышите там!

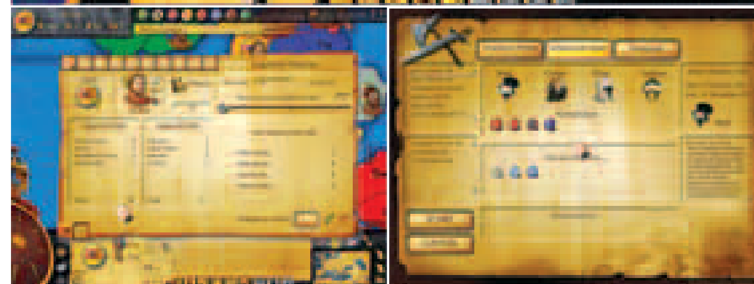
«А как же!», – доносится с того берега океана. «Как раз по вашим заявкам мы планируем к выходу замечательную игру!» Это голос Брайана Салливана, одного из создателей Age of Empires. Он и товарищи из Iron Lore уже через год собираются одарить нас action/RPG, крепко настоянной на атмосфере греческих и даже египетских мифов. Против взбунтовавшихся титанов (которые, кстати, имеют ровно то же право владычества над миром, что и Зевс – братья, как-никак, хоть и пленные) оказывается бессильна вся божественная рать, и только слабый человечек (ваш персонаж, ясно дело) способен прекратить разрушительное буйство. Устроив еще больший разгром, разумеется. Благо, гибкие настройки параметров и многочисленные навыки обещают удовлетворить самые экзотические запросы бывалых рубак. Полагаю, никто не откажется наподдать супостатам на живописных площадках висячих садов Семирамиды, у подножия великих пирамид или Парфенона. ■

Марина Петрашко bagheera@gameland.ru

GREAT INVASIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Play Ten Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Philippe Thibaut Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	20 июля 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.great-invasions.com


ДЕЙСТВИЕ ИГРЫ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ НА ТАКОЙ ВОТ КАРТЕ. РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ ЧЕТЫРЕ УРОВНЯ МАСШТАБИРОВАНИЯ.



Как ни прискорбно, существует не так уж много RTS, предлагающих действительно стратегический геймплей. Типичная сценка – свора рыцарей увлеченно рубит мечами корявенькую избушку. Где величие, где размах? Отыщется ли игра, которая, не размениваясь на мелочные рейды по окрестным деревням, покажет историю целого народа?

Именно над таким проектом корпит Philippe Thibaut Studio. В Great Invasions внимание игроков будет сосредоточено на эпохе великого переселения. Атака варваров на агонизирующую Римскую Империю; возвышение великой Византии; массированное наступление на Западную Европу мусульман-арабов; появление в неспокойных северных морях бесстрашных викингов, – период с 375 по 1066 годы насыщен событиями и интересен ничуть не меньше, чем любая из мировых войн. Кроме военных действий разработчики возлагают на игрока решение экономических, дипломатических и религиозных задач. Всеохватность, на которую замахнулась Philippe Thibaut, поражает. На выбор предлагается 160 народов и 50 религиозных течений. В игре воспроизводится более 150 громких исторических событий, в которых принимают участие 3700 реально существовавших персонажей.

Вот только сторонники графического совершенства вряд ли будут в восторге от Great Invasions. Нет в игре ни спецэффектов, ни современной 3D-картинки. Впрочем, содержание порой важнее формы! ■

Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

CIVILIZATION IV

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
РАЗРАБОТЧИК:	Firaxis
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.firaxis.com

Civilization IV это:

- трехмерный движок Gamebryo;
- встроенный мультиплеер;
- по два предводителя для каждого народа;
- три с лишним десятка ресурсов;
- редактор карт, редактор скриптов и редактор AI.

Великие игры живут вечно. «Цивилизации» скоро стукнет пятнадцать лет, а ей все нипочем!



PARAWORLD



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy
РАЗРАБОТЧИК:	Sunflowers SEK
ДАТА ВЫХОДА:	зима 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.sunflowers.de/english/games/paraworld

Paraworld это:

- гигантские доисторические звери, втянутые в кровопролитную войну;
- пять «климатических зон» – от джунглей и саванн до вулканов и вечной мерзлоты;
- три многопользовательских режима, принять участие в которых смогут до восьми человек.

Четыре десятка огромных злых динозавров! Что еще для счастья нужно?

DARKWATCH



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	FPS
РАЗРАБОТЧИК:	High Moon Studios
ДАТА ВЫХОДА:	13 октября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.highmoonstudios.com/darkwatch.html

Darkwatch это:

- долгожданный долгострой;
- гибрид вестерна и хоррора;
- отстрел нечисти направо и налево;
- арсенал огнестрельного оружия, созданного специально против вампиров и зомби.

В Darkwatch будет кооперативный режим; причем, как сетевой, так и посредством split-screen.



URBAN REIGN

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	Namco
РАЗРАБОТЧИК:	Techland
ДАТА ВЫХОДА:	27 сентября 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.namco.com/games/urbanreign

Пожалуй, самый многообещающий beat'em up на платформах нынешнего поколения. Великолепная графика, солидный арсенал приемов и отличный набор бойцов. Кажется, жанр потихоньку оживает.





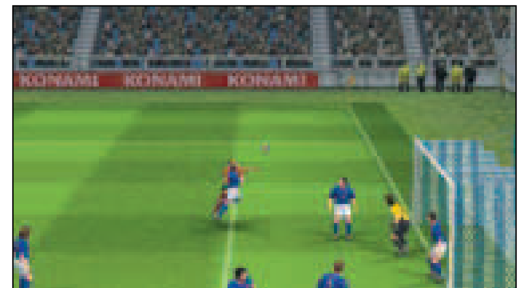
PRO EVOLUTION SOCCER 5

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	sport
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
ДАТА ВЫХОДА:	30 сентября 2005 года (Япония)

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com

PSP-версию нового футбольного симулятора можно будет совместить с PS2-вариантом PES5.





25 TO LIFE



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, PC, Xbox
ЖАНР:	action
РАЗРАБОТЧИК:	Avalanche
ДАТА ВЫХОДА:	3 октября 2005 года

ОНЛАЙН:
www.25tolife.com

Почет и прибыли Rockstar не дают издателям покоя – один за другим анонсируются «убийцы GTA». 25 to Life, например, готова предложить масштабные многопользовательские баталии.





СЛОВО КОМАНДЫ

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот, что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть даже обласкан геймерами. Если же конкуренция высока, ярлыка «посредственно», скорее всего, не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Однако отношение к ней зачастую очень разное. Разработчики либо неожиданно сотворили чудо при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было проанонсировано, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ



Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Прямая речь

Владимир Николаев



КОМПАНИЯ: Burut CT

ДОЛЖНОСТЬ: Исполнительный директор

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК: Златогорье, Крид, Златогорье 2, Крид – Битва за Савитар, Златогорье 2: Холодные Небеса, Восточный Фронт

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: World of Warcraft

ХОББИ: Автоспорт

На мой взгляд, главная проблема современной российской игровой индустрии – отсутствие опытного персонала. Очевидно, что индустрия в целом относительно молода. Но если на Западе она уже выросла из подросткового возраста, то у нас это лишь ребенок, делающий первые шаги. Багаж знаний и опыта российских игроделов ничтожно мал. Естественно, я говорю в общем, не рассматривая частные случаи.
Прежде всего, отсутствие опыта сказывается на игровом дизайне. Программистов со стажем найти можно, талантливые художники тоже попадаются, а вот толковых гейм-дизайнеров приходится выращивать.
Вузы страны выпускают специалистов всевозможных профессий. Однако среди них нет ни одного, который обучал бы игровому дизайну. А все потому, что общественность еще не созрела для восприятия компьютерных игр как серьезного творчества и бизнеса. Похоже, индустрии интерактивных развлечений предстоит путь кинематографа. Должно пройти время, прежде чем наберется достаточная профессиональная кадровая база.
Вторая проблема российской индустрии больше касается молодых команд. Дело в том, что на разработку игр людей вдохновляют «иконы», то есть некогда культовые игры. Вот и стараются они сделать то же самое, только лучше. А получается как всегда.
Проблема заключается в непонимании современных тенденций индустрии и, соответственно, растрачивании потенциала, «огонька» что ли…
Я считаю, что ответственность за устранение такого непонимания должны взять на себя издатели и устоявшиеся разработчики. Объединяя в своих проектах мощную западную продюсерскую базу с российским производственным потенциалом, они одновременно обучают молодые команды и дают им шанс выйти на международный рынок.
В заключение хочу отметить, что несмотря на вышеперечисленные проблемы, рост индустрии не может не радовать. Наши проекты все чаще мелькают в новостях англоязычных сайтов. А значит, мы развиваемся. С чем вас и поздравляю!

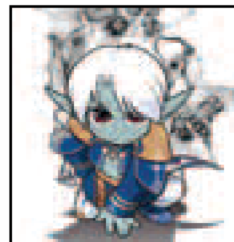


ЦИТАТА:

Очевидно, что индустрия в целом относительно молода. Но если на Западе она уже выросла из подросткового возраста, то у нас это лишь ребенок, делающий первые шаги.

МЫ – это вот

M.V.Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС: Главред

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Final Fantasy Tactics Advance
- Earth 2160

И вновь удивляюсь минимальному времени, которое нам нужно, чтобы сделать один номер «СИ». Например, этот мы сделали за 7 дней! Нет, мы не собирались ставить какие-то рекорды, такие темпы связаны с переездом офиса. Но все равно впечатляет. Эдак и вообще на еженедельный выход перейдем. Шучу, конечно.

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС: Зонт-пенетратор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Metal Gear Solid: Twin Snakes
- Mesal Gear Solid: Snake Escape

Ой, девчонки, вы не поверите, какой фигни я накупил. Мало того, что на рюкзаке вместо чиби-Юны теперь болтается умопомрачительный пиксельный Линк, так у меня дома под люстрой завис плюшевый Гандам: гигантский и боевой, только очень-очень маленький и смирный. Просыпаешься утром и видишь две красные пятки в воздухе – это Гандам. Он бдит.

Наш Хит-Парад

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	Guild Wars
2	Psychonauts
3	GTA: San Andreas
4	Battlefield 2
5	EverQuest II
6	LEGO Star Wars
7	Massive Assault: Расцвет Лиги
8	TrackMania Sunrise
9	Brothers in Arms: Road to Hill 30
10	World of Warcraft

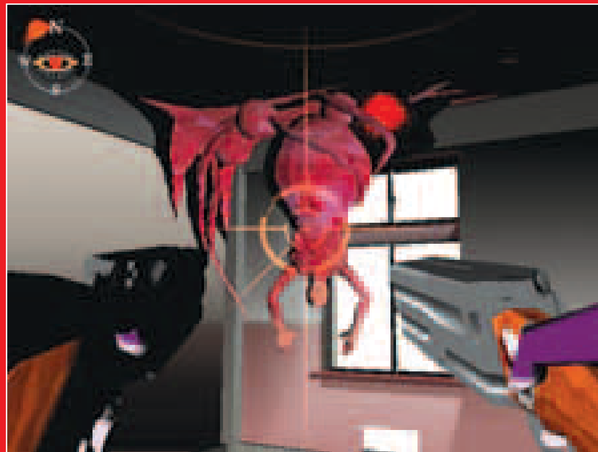
КОНСОЛИ

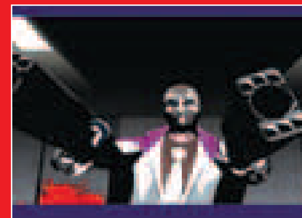
#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Tekken 5	PS2
2	God of War	PS2
3	Killer 7	PS2, GC
4	Destroy All Humans!	PS2, Xbox
5	Riviera: The Promised Land	GBA
6	Devil May Cry 3: Dante's Awakening	PS2
7	Jade Empire	Xbox
8	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2
9	Gran Turismo 4	PS2
10	Psychonauts	PS2, Xbox



СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН GAMEPOST.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

ИГРА НОМЕРА







Killer 7 стр. 102

Capcom обещал нам концептуальный боевик, и Killer 7 с блеском оправдал возложенные на игру надежды. Стильная графика, необычный геймплей и безумный сюжет ждут вас!

■ ГЕЙМПЛЕЙ:
Под вашим началом оказывается семерка персонажей, у каждого из которых есть свои спецспособности. Игра является квестом не в меньшей степени, чем боевиком.

■ ГРАФИКА:
Используется технология, похожая на cel-shading. Модели – трехмерные, но герои выглядят мультяшными.

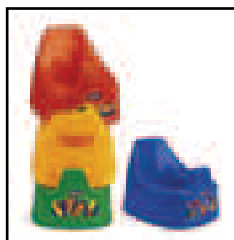
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:
Killer 7 вряд ли понравится всем, но хотя бы взглянуть на него стоит.

Обратите ВНИМАНИЕ



Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

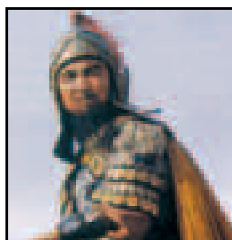
Алик
alik@gameland.ru



СТАТУС:
Артдир
СЕЙЧАС НЕ ИГРАЕТ В:
- Warcraft III
- Doom 3
- Counter-Strike
- и др...

И вновь удивляюсь минимальному заряду позитивной энергии, который мне нужен, чтобы сделать один номер «СИ». Например, этот номер я сделал практически без нее – кочующая депрессия, усиленная отравлением, мучающим меня ровно неделю, сожрала все! Эдак вообще умру или просто испарюсь. Шучу, конечно.

Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Историк
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Romance of the Three Kingdoms X

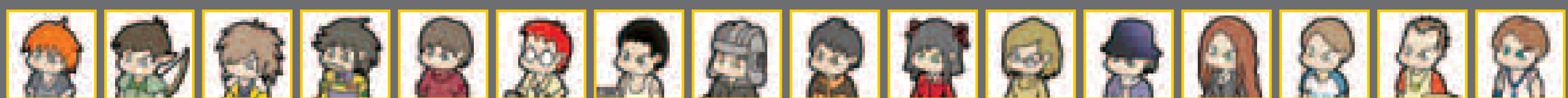
Подошел тут ко мне Артем Шорохов, да спросил: «Как же ты можешь запомнить имена всех этих древних китайцев в Romance of the Three Kingdoms X?»
«А я на имена внимание не обращаю. Узнаю в лицо, – ответил я. – Когда вредный дедуля в десятый раз побеждает твоего героя в интеллектуальном диспуте, забыть его рожу сложно».

Mushroom Cat
mushroomcat@gameland.ru

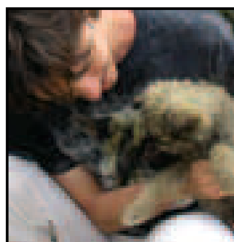


СТАТУС:
Кукольных дел мастер
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- «Пластилиновую Камасутру»
- начинающая пиарщицу

Не за горами третий курс, а все мои однокашники по уши в летней практике. Кто в гламурном журнале, кто на иновещании...
А я как была, так и остаюсь в игровой индустрии. Не потому, что боюсь чего-то более серьезного – просто здесь я чувствую себя в своей тарелке. Как говорится, взрослая жизнь, here I come!



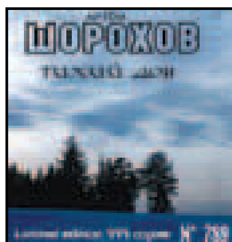
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



СТАТУС:
Самурай-меланхолик
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Midnight Club 3: DUB Edition
- L.A. Rush preview-code

Съездил отдохнуть. По приезде навалилось столько работы, что не спал три ночи, от отдыха остались только фотографии, ощущения, как будто никуда вообще не ездил. Хочу обратно, там воздух, красота, природа. А здесь что? Духота, работа, бессонные ночи, благо хоть музыка новая не престает выходить, да и игры порядочные.

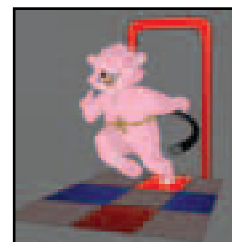
Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Великий русский писатель
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Another Code
- Halo 2
- Conker: Live & Reloaded

«До пристани молчали оба. Уже подъезжая к берегу, отец напомнил: – Гляди не забудь, а нет – с нонешнего дня прикрыть все игрища. Чтоб с базу ни шагу. Так-то! Покусывая губы, шел Григорий позади отца. «Выкуси, батя, хоть стреноженный, уйду ноне на игрище», – думал, злобно обгрызая глазами крутой отцовский затылок».

Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Temporal Distortion
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Wario Ware: Touched!
- Wario Ware: Twisted!

Проснуться, прочесть ЖЖ, заглянуть на форумы, – и на Калужку! Там и люди знакомые все, и DDR на Heavy Double, и фастфудовый завтрак в семь вечера, и маджонг с друзьями до самого закрытия. Домой еду, как на работу, только рабочий день мой начинается с полуночи. Когда играть? Разве что по дороге – с DS мы теперь неразлучны.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ХОЗЯИН ЛАМПЫ



Автор:
Алекс Глаголев
glagol@gameland.ru

Когда вышел из печати самый-самый первый в мире толковый словарь, в статье о лошади было написано примерно так: «Лошадь – это то, что и так все знают». Не многие игры смогли бы удостоиться такой вокабулы, буде выпущена энциклопедия компьютерных и видеоигр. Но видит бог, «Аладдин» среди них – первый претендент. Оно и к лучшему: нет нужды расписывать геймплей до каждой запятой, тем паче, что мои заметки – не словарная статья, а история знакомства или, если хотите, дружбы с ловкачом из Аграбаха.

Наши дорожки пересекались раз десять, не меньше, – в разное время и на разных платформах, а первая – и самая дорогая – встреча случилась на Sega Mega Drive.

Нынче принято сетовать: мол, «что такое игра по кинолицензии? Знамо дело – нашумевшее название да ловкая реклама». Увы, плакальщики правы: порой игрушку не купит даже самый яростный поклонник фильма. Даже для коллекции. Даже просто «чтоб было». К счастью, я не об этом. Разумеется, назвать Disney's Aladdin для Sega Mega Drive лучшей игрой всех времен и народов язык не повернется, но, несомненно, это одно из самых вдумчивых, изобретательных, смешных и ярких переложений мультика на геймерский лад. А с появлением на голубых экранах анимационного сериала, к коим так тяготеет «Дисней», игра переросла своего родителя. В сотый раз наблюдать, как за голоштанным принцем несется табун варваров, страстно желая натянуть ему глаз, как говорится, на ass, – занятие утомительное. А вот самому махнуть сабелькой или пульнуть взрывным яблоком в толстую моську дворцового охранника – о да, казалось, этим можно заниматься бесконечно или, в крайнем случае, пока джойстик концы не отдаст.

Так казалось. Потом комбинаторы из Nintendo тоже унюхали, в каком дворце деньги лежат. Второй раз я спасал принцессу на пару с Disney's Aladdin для SNES. Точнее, втроем: еще на рынке Аграбы за нами увязалась славная обезьянка Абу. Ни суть геймплея, ни структура уровней не изменились, но появилась обезьянка. Исчезли приснопамятные верблюды, которые, стоило вскочить им на горб, забавно плевались во врагов. Пропала сабля. Яблоки утратили смертоносность – они лишь оглушали врагов. Чтоб уничтожить очередного толстопуза с ятаганом, надо было запрыгнуть ему на голову (интересно, что бы делала Nintendo без Марио?!). Получение бонусов после удачного уровня превратилось в игру «колесо фортуны». Последний босс в два раза слабее «сеговского». Игра вступила в клуб чистокровных платформеров. Какой Аладдин лучше? Я, как и многие другие, отдаю предпочтение Sega. Не в последнюю очередь из-за того, что путешествие по волшебной лампе (лучший уровень в обеих играх) на SNES, по моему скромному разумению, может похвастаться разве что отличной музыкой. Хотя немало геймеров с придыханием вспоминают прыжки по воздушным шарикам, как я – беготню по дымной дорожке. Многие огрехи «нинтендовской» версии обнаружились, как ни странно это звучит, именно на Sega Mega Drive – когда на этой приставке появился Aladdin 2, перенесенный сюда почти без изменений со SNES. Появились блеклые пиксели, оскудела музыка и пропала обезьянка, а вместе с ней и очарование этого не самого удачного, но все же весьма приличного проекта.

Потом папа моего соседа, работавший капитаном океанского лайнера, привез ему из Японии Sega Game Gear. Я в то же самое время заполучил Sega Master System. Три дня мы сличали «Аладдинов» с этих платформ. Может, глаз к тому времени «замылился», но я никакой разницы так и не приметил (за исключением того, что GG можно было сунуть в карман и спасать принцессу прямо в школе вместо подготовки к выпускным экзаменам). Справедливости ради следует отметить, что младшие «сеговские» приставки не копировали игру Mega Drive – она еще раз поменяла жанр, превратившись в сайд-скроллер. Бойкий паренек большую часть времени бежал слева направо как угорелый, уворачиваясь от всяких бочек, горшков и охранников в тюрбанах. А вот «Аладдин» на NES – точь-в-точь как на SNES, даже здоровье лежит в тех же местах (качество графики я в расчет, разумеется, не беру); это сильно напоминает историю с Super Mario – Nintendo переселила водопроводчика с одной приставки на другую, сохранив все вплоть до последнего секретика.

Но если Марио третье измерение пошло только на пользу (Super Mario 64 – пожалуй, один из лучших проектов на Nintendo 64, да и на DS держится молодцом), то Аладдину, увы, не подфартило. Дать трехмерное пристанище вечно молодому спасителю принцессы решила самая популярная приставка в истории – PS one. Смотреть на это без содрогания невозможно. Углы, размазня вместо текстур и страшные ролики на страшном движке, перегнанные в mpeg страшного качества. Мое знакомство с Aladdin Nasira's Revenge закончилось сразу же после первого спуска на веревке, когда герой насмерть размазался по стенке, к которой эта самая веревка была привязана. Диск подарил соседу...

Что у нас в итоге? Одна потрясающая игра (Disney's Aladdin для Sega Mega Drive), шесть неплохих проектов (Disney's Aladdin для NES, SNES, Sega Game Gear, Sega Master System, GBA и Aladdin 2 для Sega Mega Drive), две забавных игрушки (Aladdin для GB и GBC), одна неудачная (Aladdin 2 для NES), две провальных (Aladdin Nasira's Revenge для PS one и PC) и одна тошнотворная (Aladdin 3 для NES – без рода-племени и всякого представления об ответственности перед покупателем). Не так уж и дурно для серии по кинолицензии, особенно, если учесть, что «гэбэашный» Аладдин увидел свет всего лишь год назад. Как-то все уже привыкли, что такие игры – «нашумевшее название да ловкая реклама». Быть может, встреча с замечательным героем на PS3 или Nintendo DS избавит нас от этой привычки? ■

ДОМАШНЕЕ ЧТЕНИЕ

Тысяча и одна ночь. Рассказ про Ала Ад-Дина и волшебный светильник, пер. с арабского М. А. Салье
http://www.lib.ru/TALES/1001NIGHT/ad-din.txt



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Из Клетки – Прямо в Неизведанные Джунгли!

DreamWorks

Мадагаскар™

Когда банда хитроумных пингвинов организовала побег из зоопарка, четверо закадычных друзей очутились очень далеко от благ цивилизации - в тропиках Мадагаскара.



Отправляйся на поиски приключений вместе с Алексом, Марти, Мелманом, Глорией и хитроумными пингвинами.

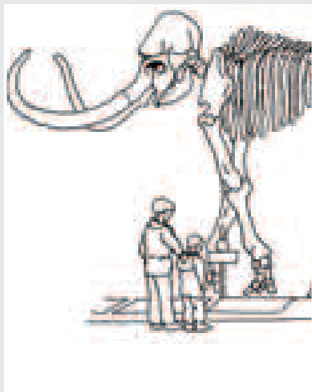
Проверь себя на живучесть – посети локации из фильма.

Знакомься с новыми персонажами и путешествуй по местам, которых не было в фильме.

Рычи, скачи и крутись, как можешь, если хочешь выжить в джунглях Мадагаскара.

1С ФИРМА «1С» · ACTIVISION activision.com · Beenox · DreamWorks Animation SKG · BINK VIDEO

ДОЛГАЯ ДОРОГА НА СЕВЕР



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

На страницы «СИ» так и не попала дискуссия между мной и Михаилом Разумкиным, состоявшаяся после его выступления на радиостанции «Эхо Москвы» в качестве эксперта по игровой индустрии. Тема передачи – пресловутая компьютерная зависимость и приносимый ей вред. Ничуть не отрицая сам факт существования и того, и другого, хотел бы несколько разъяснить собственную позицию по этому поводу.

Главная проблема компьютерной зависимости – то, что обсуждают ее неизменно люди некомпетентные, либо настроенные предвзято. Игровые журналисты и геймеры предпочитают лишь посмеиваются над борцами с тем, что почитают за свой образ жизни, не несущий в себе ничего криминального. Специалисты по психологии и прочие игроведы «от науки» либо попросту не понимают, как устроена игровая индустрия, либо намеренно подтасовывают факты с тем, чтобы получить на выходе яркую и злободневную статью, нацеленную на живущую еще в прошлом веке аудиторию. Истина же состоит в том, что компьютерная зависимость – одна из многих проблем, не имеющих очевидного решения. И обращаться с ней надо бережно и деликатно, избегая простых ответов и резких движений.

В самом деле, достаточно безапелляционно заявить на всю страну, что «зависимость от игр существует», как миллионы родителей поспешат оградить своих детей от зловещей угрозы. Меж тем, не существует ни сколь-нибудь убедительного описания симптомов «болезни», ни, что куда более важно, статистических данных о ее распространенности среди геймеров. Люди не отказываются летать на авиалайнерах, когда вероятность катастрофы самолета – один шанс из двух миллионов, зачем же ребенка нужно всячески ограждать от того, что его никоим образом не сможет ни убить, ни покалечить, ни лишить разума? Почему-то, исследователи феномена зависимости от игр ничуть не пытаются разобраться хотя бы в отличиях одного жанра от другого. Потрудись они совершить такую малость, выяснили бы, что пропагандируемый им «уход в иную реальность» дают лишь MMORPG, а в компьютерных клубах «до потери сознания» можно играть только в киберспортивные дисциплины – FPS и RTS, в основном. Это достаточно большой сегмент рынка, но миллионы геймеров игнорируют его целиком и полностью. Зачем же их причислять к группе риска?

Некомпетентность исследователей идет под одну руку с неинформированностью родителей, не сумевших в свое время наладить контакт с детьми и обвиняющих теперь во всем современные технологии. Приведу совершенно банальный пример: мать предлагает сыну выключить игру, а тот отвечает: «извини, не могу – подожди десять минут». Интерпретируется это как проявление той самой зависимости. Меж тем, почти всегда возникает такая ситуация по одной простой причине: геймер проходит некоторый уровень, играет уже час-полтора, и еще через десять минут дойдет до нового этапа и в его начале сохранит свой прогресс. Если же последовать просьбе и выключить компьютер или консоль прямо сейчас, полтора часа его трудов будут выброшены в помойку. Подобные аргументы наверняка будут отброшены матерью – почему? Потому что та не ценит время сына, не ценит его увлечение? Возьмем другой пример. Отец сидит с удочкой на берегу реки и полтора часа следит за поплавком. Наконец, начинает клевать, и тут его домочадцы просят отвлечься от рыбалки и подойти поговорить. Каков будет ответ, как думаете? Естественно, может быть вариант, когда геймер ни через десять, ни через двадцать минут так и не отходит от компьютера. Не получается оторваться, и все тут. Бывает и что речь идет об исключительно важной просьбе – родственнику стало плохо, и он просит о немедленной помощи. Здесь действительно геймер потерял связь с реальностью. Но часто ли такое происходит? Если хоть кто-то потрудился собрать статистику именно по таким случаям, то это мне неизвестно. Есть и еще один фактор: о «компьютерных» проблемах в семье становится известно со слов только одной стороны – родителей. Можно ли в таком случае определить, верно ли они оценивают положение дел, не пытаются ли искусственно навязать ребенку свое мнение о компьютерах и играх? Есть ли уверенность в том, что без компьютера жизнь в семье стала бы проще? Да, в конце концов, умеют ли родители вообще различать, когда ребенок на компьютере играет, а когда – зарабатывает деньги программированием или веб-дизайном?

Игнорировать пресловутую «зависимость» – вернее, специфику взаимоотношений между людьми в насквозь кибернетизированном обществе, нельзя. Ее необходимо изучать. В конце концов, геймеры – не маргинальная субкультура, а весьма весомая часть нашего общества. Насколько весомая? Что ж, я могу оперировать некоторыми цифрами. Microsoft намерена довести число пользователей Xbox 360 до миллиарда. Реально ли это? Судя по продажам современных консолей, покупателей видеоигр в мире – несколько сотен миллионов. Объем рынка развлекательных проектов для PC примерно в пять раз меньше, но здесь совершенно не учитываются пользователи пиратской продукции. Поэтому в перспективе – эдак, для 2010 года – можно ли оценить потенциальную аудиторию игр в миллиард человек? Почему бы и нет. Простите, тянет на конкурента мировых религиям. И эту массу людей специалисты пугают «гнойничковыми язвами на лице» от сидения за компьютером? Лучше пусть предложат новое средство по уходу за кожей для геймеров! Ведут разговоры об «Интернет-зависимости»? Не лучше ли ввести термин «информационный голод» и попытаться понять, как ежедневное чтение сотен веб-страничек, общение по ICQ и e-mail влияют на стратегию сортировки и обработки данных о внешнем мире, бессознательно применяемую человеком? В конце концов, на Земле ныне строится постиндустриальное общество, управляемое по сетевым принципам (разъяснение – на полях), и жить в нем будут люди XXI века. А мамонты уйдут на север. ■

Домашнее чтение:

http://www.rambler.ru – чудесное место, где можно сделать поиск на страшные выражения «постиндустриальное общество» и «сетевые принципы управления» и посмотреть, что она означают. Боюсь, кое-кто решит, что я имею в виду жизнь в компьютерной сети или иную ересь.

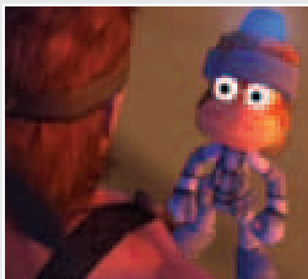
http://www.inauka.ru/computer/article54981.html – на удивление вменяемая статья об играх, опубликованнаяв непрофильном издании.

http://www.livejournal.com/users/darkwren/140064.html#cutid1 – правдивая история из редакционной жизни.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



МНОГО ДИКИХ ОБЕЗЬЯН



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Не будем отвлекаться на высокомудрые раздумья о судьбах индустрии. Есть повод отставить в сторону генератор размышлений и мини-опросов и насладиться моментом: в Японии вышла третья часть Saru Getchu (она же Ape Escape 3, дата англоязычного релиза не объявлена). Пройдя кампанию до конца, получаешь доступ к «крутой мини-игре», которая попадает на прилавок местного хобби-шопа и продается за 573 обезьяньи монеты. Это Mesal Gear Solid: Snake Escape.

Те, кто следил за разработкой Snake Eater, знают, что режим Snake vs Monkey взялся в игре неспроста. Konami и Sony придумали оригинальный способ рекламировать свою продукцию: обезьяны из Saru Getchu появляются в Snake Eater, а Снейк, Оцелот и Шагоход дебютируют в Ape Escape 3. Продажи растут, издатели визжат от радости, разработчики веселятся, фанаты сходят с ума. В Mesal Gear Solid: Snake Escape в самом деле есть, от чего сойти с ума.

Как человек, прошедший Saru Getchu 3 и два раза финишивший Mesal Gear Solid, рассказываю с полной ответственностью: представьте первый Metal Gear Solid, где вместо охранников – обезьяны, вместо военной базы на Аляске – компьютерный центр на тропическом пляже, вместо танка с Рейвеном – огромным механический слон, а в финале, как положено, длинные разговоры по кодеку, оцелотовская пыточная, знатная битва с «Шестерней металла» и мордобой на крыше разрушенного робота. Авторы Mesal Gear Solid породили на свет не полудохлую игру «по мотивам», а натуральный обезьяний Metal Gear. Механика скопирована вчистую, и все, чему мы научились в прочих Metal Gear здесь применять можно с огромным успехом. Обезьяна по имени Снейк умеет прислоняться к стенкам и выглядывать из-за угла, может стрелять из пистолета (перейти в режим от первого лица? – запросто), лазает по вентиляциям, таскает с собой привычный радар. Серьезных отличий два: убить из пистолета-банана никого не получится, а охрана в упор не видит Снейка, заползшего под самый завалящий ящик. Для пущего эффекта в Mesal Gear Solid вставили лучшие треки из MGS, включая забойную главную музыкальную тему Snake Eater, внесли настоящий экран Game Over точно в том виде, в котором он был в первом Metal Gear Solid. Болтовню по кодеку озвучивает Акио Оцука (Бато в Ghost in the Shell и голосовой актер японского Снейка) – за обезьяну и человека одновременно! Снейк (настоящий) схвачен злодеем-Оцелотом, и вызволить шпиона может только Снейк (обезьяна); Mesal Gear Solid – это, пожалуй, единственная игра, где можно услышать душевный смех суперштиона Снейка. Финальная заставка на движке с участием обоих героев – это неописуемое, едкое глумление над самыми святыми моментами MGS. Браво! Наконец, пара слов о странном названии: Mesal Gear Solid – не опечатка. Это есть непереводимая игра слов: по-японски saru означает «обезьяна», а mesal записывается как meSARU. Одно не дает мне покоя: обезьяна-Снейк есть. Обезьяна-Оцелот есть. Где обезьяна-Райден? Готов биться об заклад: где-то должен быть. Прячется, злодей.

А теперь – нечто совсем иного рода. Вести с полей (которые вы, наверное, прочитаете в новостном блоке этого номера): с интервалом в несколько дней Sony и Microsoft провели в Японии «саммиты», посвященные приставкам нового поколения. У Sony – несколько негромких объявлений и CG-ролики из (уже вышедшего!) Genji, зачем-то выдаваемые за графику из next-gen игры. Уверен, у менеджеров готова дежурная фраза, что, дескать, «эти ролики отражают наше видение игрового процесса на PlayStation 3 и созданы в соответствии со спецификациями консоли». Дело не в этом. Несколько авторских колонок назад я писал, что Microsoft не начнет толком продавать Xbox 360 в Японии, пока на консоли не появятся игры по Gundam. Как в воду глядел. Итак, для Xbox 360 анонсировано: Gundam Z от Bandai (ни много ни мало «шутер в духе Battlefield 2»), King of Fighters: Maximum Impact 2 от SNK, Resident Evil 5 от Capcom, Dynasty Warriors 5 Special от KOEI, неназванная игра в серии Super Robot Taisen от Banpresto (ура!) и целые три Dead or Alive от Tecmo: четвертая часть файтинга, второй Beach Volleyball и Code Cronus. После E3 подборка игр для японцев на Xbox 360 казалась смешной; сегодня все переменилось: такой набор крупнокалиберных хитов запросто может переманить японцев на Xbox 360, которая, напомню, появится в продаже уже зимой. Со своей стороны, Sony представило работающую, интерактивную демо-версию Gundam World для PS3 – и я готов поверить, что игра выйдет в один день с PlayStation 3. На саммите Microsoft многие компании (Eidos, Arc System Works, Treasure, VU Games) ограничились сообщениями, что разрабатывают игры для Xbox 360, но рассказывать о них пока не готовы. Насколько далек от релиза (только что анонсированный!) Gundam Z для Xbox 360? «Мы надеемся выпустить игру в следующем году», – говорит продюсер Син Унодзава. Microsoft запустит консоль раньше всех, но сколько из потенциальных «японских хитов» подоспеет к началу продаж приставки? Если до выхода PS3 на Xbox 360 не появится хотя бы несколько отличных игр, способных увлечь японцев, Microsoft не видать лидерства, как своих ушей. А уж Sony постарается, чтобы зимой все хиты выходили только на PlayStation 2. Признайтесь, вам тоже всегда было интересно, почему Square Enix задерживает выпуск так всеми ожидаемой Final Fantasy XII? ■



snowball.ru
перекрёсток миров
1С
ИГРУШКИ
Меркурий 8
2 CD
REBELMIND

Дневники учёных, секреты и вселенская мистика.























Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	CDV Software Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Stormregion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 750 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.panzers.com

Codename: Panzers Phase Two

Четыре танкиста возвращаются. С верблюдами вместо собаки и старыми грешками вместо новых добродетелей.

Сиквелы, приквелы, дополнения, модификации – как только не исхитряются разработчики выманивать дензнаки у доверчивого населения. Но «Фаза» – это звучит гордо. Нам сразу сказали, что их будет три. Три этапа Второй мировой, три отдельных игры – одна другой краше. После захвата Рейхстага по замыслу авторов мы должны получить стратегию без изъяна, сработанную по нашим с вами заявкам. Что ж, две трети пути пройдено, пришел черед собирать камни.

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Вместо «орловского» бриллианта, нам в руки попал здоровенный булыжник, припорошенный африканским песочком. Большую часть игры мы жаримся на «черном» континенте. Уже к середине первой миссии становится ясно – создатели затянули старую песню, дописав к ней парочку куплетов. А припев затягивает итальянский дуэт бравых героев под аккомпанемент двух десятков новых машин. Пускай сюжет больше не расходится с историей, а подборка бронетехники уже не вызывает нервный смешок, но эту мелодию мы уже не раз слышали.

Колонна танков несется вперед, вздымая в небо клубы пыли, а в арьергарде пара солдат, пыхтя, катит гаубицу. Противники тщетно отстреливаются из противотанковых пушек и, увертываясь от стальных гусениц, пытаются забросать машину героя гранатами. Куда там, мобильный отряд «Нержавейкиных» и «Чумаков» уже спешит нам на помощь – врачевать пехоту силой мысли с расстояния в двадцать саженей и латать танковую броню быстрее, чем ее успевают пробить пять артиллерийских расчетов.

После такого фраза об обновленном балансе застревает в горле, хотя и видно, что разработчики старались. Линиям вражеской обороны, попросту не имеющим флангов, позавидовал бы и Маннергейм. Разработчики, вообще, всю игру направляют нас невидимой рукой. Реки, горы и необъятные минные поля выбора не оставляют. Здесь думать не приходится – делай, что говорят, да наслаждайся картинкой...

Под покровом ночи

Ночные операции должны были, по-видимому, стать настоящими stealth-миссиями, и в чем-то авторам, похоже, удалось превзойти грядущий «Блицкриг 2». Темнота уменьшает дистанцию обзора в полтора раза. Включенные фары возвращают все на свои места, но выдают технику с огромного расстояния. Хотя прятаться нам придется редко.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Графика все так же хороша, а сюжет для стратегии весьма насыщен.



Минусы:
Сколько геймеры не трезвонили о ляпах и ошибках, а они тут как тут. Такая вот «обратная связь».

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Отличий от первой части днем с огнем не сыщешь. Игру следовало бы назвать Phase 1.2...

Стенка на стенку

Мультиплеер наконец приобрел более благообразный вид. Все три режима – MP Mission, Team Match и Domination – позволяют сразиться ввосьмером, разбившись на две команды. Правда, из-за скромных размеров карт сражение частенько превращается в кучу-малу. А главные мольбы пользователей остались без ответа – базы строить по-прежнему нельзя. Поэтому, вне зависимости от того нужно ли вам захватить ключевые позиции или уничтожить армию врага, все действо сведется к одной решающей битве. Причем разработчики не собираются изменять этому правилу, и, судя по их заверениям, в следующей «фазе» мультиплеер будет таким же.







ЗАБРОШЕННЫЙ ВГЛУБЬ ОБОРОНЫ ДЕСАНТ – ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО ПРОТИВ ВРАЖЕСКОЙ АРТИЛЛЕРИИ.



И ВСЕ-ТАКИ ИГРА ЗДОРОВО СМАХИВАЕТ НА DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS.



ИЗНИЧТОЖЕНИЕ ПРУЩИХ ВПЕРЕД, СЛОВНО ЛЕММИНГИ, ВРАГОВ – ЛЮБИМАЯ ЗАБАВА РАЗРАБОТЧИКОВ. НО НАДО ПРИЗНАТЬ – ЗРЕЛИЩЕ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЕ.

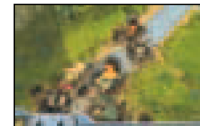
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Desert Rats vs. Afrika Korps Panzers

ХУЖЕ, ЧЕМ



D-Day



Уже к середине первой миссии становится ясно – создатели затянули старую песню, дописав к ней парочку куплетов.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Хорошо хоть выглядит проект опрятно. Сочная графика, переменчивая погода и яркие спецэффекты до сих пор не знают себе равных. Не в каждой RTS можно разглядеть всю солдатскую амуницию. А теперь список визуальных особенностей можно дополнить огнеметными танками и зрелищными ночными операциями. Блуждающий в темноте свет фар даже заставляет вспомнить Earth 2160. Дизайнеры, вообще, потрудились на славу. Сюжетные ролики запускаются по несколько раз за миссию, а задания практически никогда не повторяются. Сегодня мы спасаем пилота союзников, а завтра заманиваем в засаду вражеские колонны или штурмуем огромную крепость. Кампании тоже отличаются оригинальностью. Пройдя по пути Германии с Италией и союзных войск, мы сможем повоевать и за партизан. Меньше танков, больше пехоты и скрытых операций – весьма неплохо на фоне лейтмотива в стиле Desert Rats vs. Afrika Korps. Но, пусть добрая половина сюжета и основана на реальных событиях, отскрести от игры ярлык псевдоисторической стратегии у создателей не вышло. Да и как может быть иначе, если артиллерия в наступлении не отстает от танков, самоходные установки выплевывают снаряды навесом, а единственная существующая тактика – лобовой удар. Игра не стала ни вдумчивее, ни интереснее. Она вообще практически не изменилась и едва ли может претендовать на звание полноценного сиквела. Впрочем, у разработчиков еще есть одна попытка... ■



Погромим?

Игре никогда не стать по-настоящему интерактивной, по крайней мере, на этом движке. Хотя бы здания рушатся как в жизни – и на том спасибо. Огромную крепость союзников, например, можно разносить по частям, взрывая оборонительные орудия. Ну а к зрелищно падающим пулеметным вышкам мы уже давно привыкли.

Атака с воздуха

Огневой поддержки в игре хватает, вот только проку от нее немного. Средний танк запросто выдерживает два удара артиллерии и налет звена бомбардировщиков. Да и поразить желаемые цели получается далеко не всегда. Полезными оказываются только всегда бьющие в «десятку» штурмовики да парашютный десант, заброшенный во вражеский тыл.



ТЯЖЕЛАЯ АРТИЛЛЕРИЯ ПО ОГНЕВОЙ МОЩИ СРАВНИМА С ЛЕГКИМИ ТАНКАМИ...



ШТУРМОВИКАМ НИПОЧЕМ ВРАЖЕСКИЕ ЗЕНИТКИ.



БОМБАРДИРОВЩИКИ «СЛАБОВАТЫ», ЗАТО ОЧЕНЬ КРАСИВЫ.





Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Koei
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР :	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Koei
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.koei.com

IMPORT REVIEW

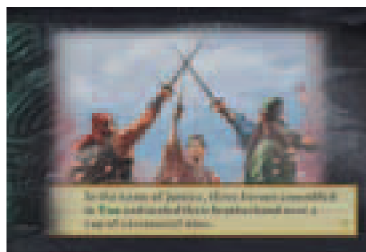
Romance of the Three Kingdoms X

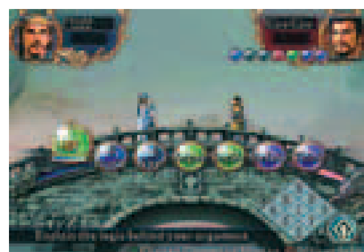
Надпись «from its historical simulation series» во вступительном ролике игры заставляет всплакнуть. Шестнадцать лет серия с нами.

Все потребности геймеров-консольщиков в стратегиях покрываются спектром игр от Koei. И это не шутка. Десятая по счету Romance of the Three Kingdoms – Civilization, Crusader Kings и Rome: Total Wars в одном флаконе. Здесь нет, правда, боев в реальном времени (покупайте Kessen!) – их заменяют пошаговые сражения в духе тактических RPG. С дополнительными ухищрениями вроде возможности модификации ландшафта (можно поджечь лес, разрушить дамбу на реке). Оборона и штурм городских стен – и вовсе отдельная тема.

Игру масштабнее, чем RotTK, придумать сложно. Ведь мир Китая времен феодальной раздробленности и кровавых междусобойных войн воссоздан с пугающей точностью. В нем вы можете стать кем угодно – одним из великих героев, амбициозным крупным феодалом, преданным вассалом, простым офицером-служакой, либо же свободным от обязательств молодым китайцем-аристократом. На выбор предлагаются десятки, сотни реальных исторических личностей. Представьте себе игру по мотивам Гражданской войны в России, где можно управлять как Лениным или Врангелем, так и командиром далекого сибирского гарнизона! Сообразно уровню ответственности меняется и игровой процесс. Крупный феодал раздает подчиненным задания, определяет вектор развития экономики своих областей, планирует крупные походы и лично управляет всей армией. Префект города все силы бросает на микроменеджмент своего региона, завоевывает авторитет среди офицеров-сослуживцев, выслуживается перед сувереном. Наконец, свободный от обязательств герой нанимается то к одному претенденту на императорское кресло, то к другому, зарабатывая деньги и славу. Возможное развитие событий ограничено лишь рамками разумного – феодал может отказаться от своего титула в пользу сына, отправившись путешествовать по Китаю, а префект – поднять мятеж и объявить о своей независимости. Другое дело, что шансы стать императором выше всего у тех, кто и в реальном мире был среди двух-трех основных претендентов. Ищущим легких путей проще выбрать Лю Баня и Цао Цао, но не факт, что играть за них интереснее. Romance of the Three Kingdoms – настоящая ролевая игра с открытым геймплеем и огромным миром, исследовать который – одно удовольствие. Проблема лишь одна: запомнить с первого раза такие похожие имена древних китайцев очень сложно. Любишь кататься – люби и саночки возить?

И последнее. Графика в игре находится на уровне PS one – если не считать великолепно срежиссированных CG-роликов. Но разве это когда-либо останавливало настоящих стратегов? ■



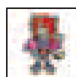




КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Обновленный геймплей, масштабный мир, историческая достоверность, возможность подгружать сейвы от других игр Koei.



Минусы:
Устаревшая на восемь лет графика, набившая оскомину тематика.

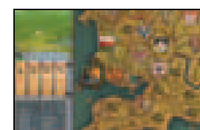
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Romance of the Three Kingdoms IX

ПОХОЖЕ НА



Crusader Kings

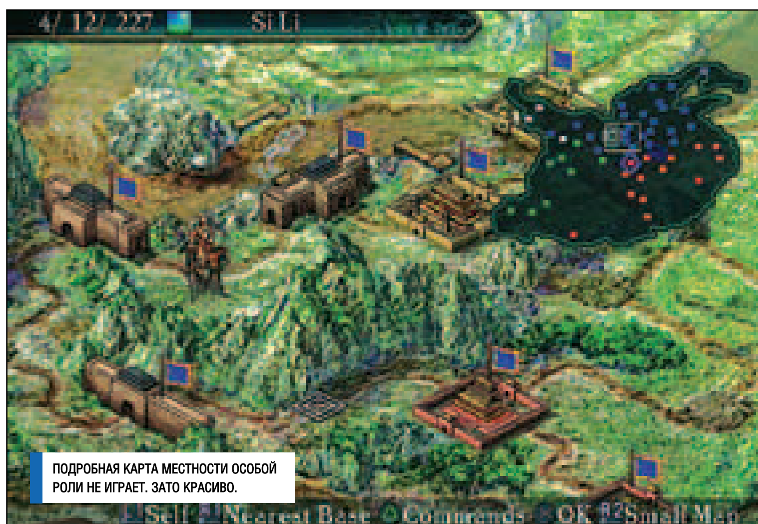
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ 7.5

Наше резюме:
Очередная Romance of the Three Kingdoms. Чуть лучше, чем две предыдущие, но разница не столь уж велика.

Калейдоскоп RotTK

Все игры серии посвящены одному и тому же периоду истории Китая, очень схож и геймплей. Однако система боя, способ передвижения по карте мира и система микроменеджмента городов каждый раз создаются «с нуля». В десятой части, например, изменилась система осады городов – теперь нужно сначала выиграть сражение у стен и ворваться внутрь, а затем добить врага на улицах.



ПОДРОБНАЯ КАРТА МЕСТНОСТИ ОСОБОЙ РОЛИ НЕ ИГРАЕТ. ЗАТО КРАСИВО.



ЧТОБЫ ВОРВАТЬСЯ ВНУТРЬ, ЛУЧШЕ ВСЕГО РАЗБИТЬ ВОРОТА ТАРАНОМ.



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Grasshopper Manufacture
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.killer7.com

Killer 7



Чтобы познать разум убийцы, надо всего лишь вставить диск с Killer 7 в консоль и нажать кнопку Power.

«Сюрреалистический экшн» Capcom все-таки свалился на наши головы. Упал, став заключительным проектом в линейке «бывших эксклюзивов» для GameCube, анонсированной еще в конце 2002 года. Больше двух лет терпеливого ожидания, оттягивание даты релиза, неоднократная смена концепции, аппетитные видеоролики для затравки – и вот он, на заводах и полках магазинов. В приводах консолей.

Герой пиршества – инвалид-убийца по имени Гарман, фамилии Смит и прозвищу Killer 7 (или killer7, если угодно). «Семерка» в псевдониме фигурирует неспроста, ведь в престарелом убивце уживаются семеро разных личностей, которые материализуются в реальном мире и убивают-убивают-убивают. В частности, монстров из группировки Heaven Smile – этаких террористов-смертников, при виде жертвы разражающихся нечеловеческим хохотом. Ходячие бомбы разгуливают по всему земному шару, и только персоналии мсье Гармана способны их лицезреть. Ясно дело, иных борцов с нечистью попросту нет.

Не подумайте – нисколько сюжет Killer 7 не банален. Странный – да, местами неясный – безусловно, однако со второй половины игры начинаются такие завороты, что прямо ни в сказке сказать. Западные журналисты прямо сравнивают сценарную часть с событиями небезызвестной эпопеи Хидео Кодзимы. Можно долго спорить о правомерности сопоставления, но факт остается фактом – на ум действительно не приходит ничего более похожего. Поначалу диалоги практически непонятны, а персонажи кажутся кем-то не от мира сего – такой ход сделан специально, чтобы позже вылить на играющего ушат ледяной воды. Мало того – каждое новое прохождение обязательно открывает что-то доселе невиданное. Весьма интересное решение, учитывая, что Killer 7 – типичнейшая «игра на любителя». Выжимать из нее все соки захочется только людям с определенным художественным вкусом и тем, кто просто находится на одной волне с Судой-51 (псевдоним дизайнера Killer 7, Гоити Суды. – прим. ред.) и Синдзи Миками. И это еще не все – сюжет содержит обширный подтекст и море отсылок к реалиям современности; разбираться в этом всем можно хоть до второго пришествия.



Модель игрового процесса удивительно проста. На выбор – семь персонажей, каждый – с уникальным умением, особыми характеристиками и собственным оружием. Но самое интересное не в том, что героям предстоит отстреливать приспешников Heaven Smile и решать головоломки в стиле Resident Evil, – поражает новая реализация этой схемы. Передвигаться дозволено лишь в двух направлениях (вперед и назад), а для выбора дальнейшего пути (например, в какой коридор свернуть) даны отдельные опции. Контроль над героем сильно ограничен – сначала это непривычно и кажется диким, но спустя каких-то пять минут понимаешь все прелести нововведений. Во-первых, забудьте о проблемах с камерой, которыми грешит подавляющее большинство экшнов. Во-вторых, даже самые простые сцены теперь смотрятся естественно и зрелищно. Здесь наверняка встает вопрос – как же сражаться, если маневрировать практически нельзя? А

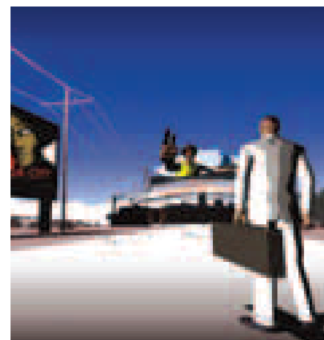
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **8.5**

Наше резюме:
Крайне любопытное произведение изобразительного искусства, не слишком состоявшееся в качестве игры.

Почти бессмертие

Афроамериканец Гарсиан Смит, обладатель здоровенного кейса, пистолета с глушителем и желтого галстука – самый ценный из семи убийц. Именно он способен возвращать остальных членов Killer 7 к жизни – все они бессмертны, пока жив глава группы. Добиться благополучного завершения игры можно только с гибелью Гарсиана.



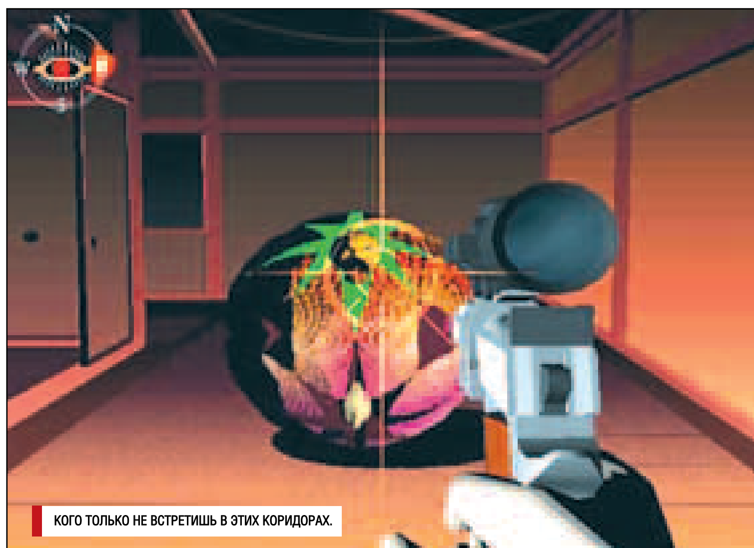
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Сводящее с ума графическое решение, подлинная атмосфера нуара, до безобразия необычный сюжет, абсолютно «ушибленные» диалоги.



Минусы:
Очень спорный геймплей: слабо поставленная «головоломная» часть и приедающаяся стрельба – оригинальные находки при этом погоды не делают.



КОГО ТОЛЬКО НЕ ВСТРЕТИШЬ В ЭТИХ КОРИДОРАХ.



СЛЕВА ВВЕРХУ – ИНДИКАТОР ЖИЗНЕННЫХ СИЛ. ЕСЛИ ГЛАЗ ПО-АНИМЕШНОМУ ШИРОКО РАСКРЫТ – ЗДОРОВЬЯ ЕЩЕ ВДОВОЛЬ. ЕСЛИ ЖЕ НЕТ – ОЙ...



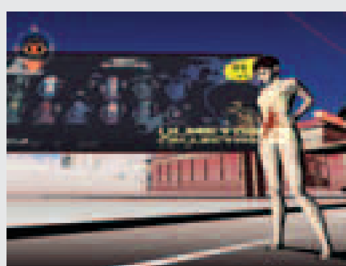
ДУМАЕТЕ, НЕЧТО СРЕДНЕЕ МЕЖДУ THE HOUSE OF THE DEAD И RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR? ПОДУМАЙТЕ ЕЩЕ.

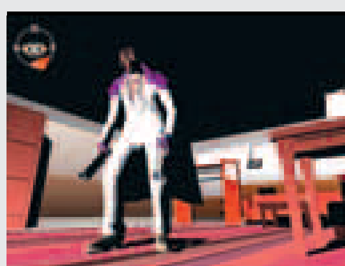
Сюжет содержит обширный подтекст и море отсылок к реалиям современности.

маневрировать, если честно, нельзя вообще. Монстр выдает истерический вопль – услышав его, переходим в режим от первого лица, сканируем местность нажатием левого «шифта» и разбираемся с объявившимися врагами. Стоя на месте, необходимо расстреливать немиловидных камикадзе. Но и тут есть варианты – просто изрешетить недруга или же попасть в крохотную, специально подсвеченную точку, которой помечено слабое место. Второй способ не просто приятнее и эффектнее – благодаря ему киллеры получают больше кровушки, каковая применяется для поднятия характеристик.
Как ни печально, увлекательно это лишь на словах. Достаточно встретить несколько видов упырей и влезть в шкуру каждого из Смитов, как все радости отстрела стремительно сходят на нет.
Задачки и пазлы в основном не представляют собой ничего экстраординарного, разве что для их решения полезно общаться с Очень Странными Персонажами, которые говорят на не менее странном наречии. К сожалению, это – самый ненужный элемент геймплея Killer 7. Беготня в поисках предметов надоедает пуще хрена пополам с редькой – кому охота долго иметь дело с опциями, заново палить по одним и тем же противникам и судорожно ориентироваться на местности по не самой удобной карте?
Немало было сказано про невероятный визуальный ряд Killer 7. Сложно представить иное оформление настолько безбашенного сюжета – уж с чем с чем, а с этим авторы справились. Созданное дизайнером Гоити Судой вряд ли возможно описать словами, но точки опоры при сравнении все же есть – это игры Тэцуи Мидзугути (Rez, Lumines) и аниме The Soul Taker, Le Portrait de Petit Cossette и Gankutsuou, резко выделяющееся на общем фоне за счет психоделичной графики.
Вопреки ожиданиям, авторы не смогли найти золотую середину между «игрой» и «произведением искусства». Killer 7 приятно любоваться, интересно изучать и постоянно ждать от сюжета чего-то нового, но та часть, которая призвана быть собственно видеоигрой, наскучивает быстро и жестко. Тем не менее, перед нами – один из самых запоминающихся проектов последнего времени. ■

Искусствоведение

Едва ли не каждый постановочный кадр Killer 7 тянет на самостоятельное полотно – настолько высокохудожественна эта игра. Не расстаетесь с Rez и Darwinia? Экономите на еде ради покупки PSP и Lumines? Ваш список самых ожидаемых игр возглавляют Okami и Spore? Так взгляните же, что заварили Синдзи Миками и Гоити Суда!







АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА


kill.switch

МЕНЕЕ ПСИХОДЕЛИЧНО, ЧЕМ


Rez

Различия между версиями

По старой, но совсем не доброй традиции, вариант игры для PlayStation 2 – немного хуже собрата на GameCube. Разница в графике – как в случае с Viewtiful Joe: приверженцы консоли Nintendo наслаждаются более насыщенным цветом. И, конечно, аналоговая рукоять GC-геймпада позволяет лучше целиться и умерщвлять врагов одним выстрелом.


СЛУЖАНКА САМАНТА. ПОМОГАЕТ СОХРАНИТЬ ИГРУ.



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	505 Game Street
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Taito
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.505gamestreet.it/tab_scheda.htm?id=30

Graffiti Kingdom

Свобода творчества, море краски, сказочный мирок, добро со злом – и никакого граффити.

Ролевую игру «для самых маленьких» непросто даже вообразить (но мы все же припомнили один удачный проект «для девочек» – дилогия Rhapsody от Nippon Ichi, но даже она подразумевала хотя бы десятилетний стаж жизни игрока) – что уж думать о разработке таковой. Опыт японских компаний показывает: «детские» мир, персонажи и сценарий не всегда обеспечивают привлекательность для молодого геймера. Здесь-то и выступила Taito, рискнувшая сыграть на страсти к фантазерству, свойственной ребятне. Из-под пера скромной конторы вышла необычная action/RPG – как раз «для самых маленьких». Graffiti Kingdom (далее GK) адресована тем, кому еще только предстоит уйти с головой в «Приключения Алисы в Стране Чудес» Льюиса Кэрролла, оценить анимационные картины Уолта Диснея и победоносным смерчем пройтись по мирам Kingdom Hearts.

Сюжет GK – сама тривиальность. Давным-давно, больше тысячи лет тому назад, Королевство Холста погрязло в пучине хаоса. На волшебную страну напал Демон, противостоять которому вызвались Храбрые Воины, обладающие Силой Рисования. После долгой и тяжелой битвы злодей был повержен и заточен, а в королевстве вновь воцарились мир и спокойствие. И все бы ничего, но есть такой кроха-непоседа – принц Пиксель. Мальчику не сидится на месте, и он постоянно где-то разгуливает, доставляя родителям сплошные беспокойства. Случайно оказавшись в незнакомой башне, сорванец встречает непонятное, но забавное существо по имени Пастель. Также он находит магическую кисть, которой непременно начинает баловаться – невзирая на всевозможные замечания собакоподобного животного. Результата не приходится долго ждать – из-за неосторожности мальца высвобождается чудовище, незамедлительно повторяющее «подвиг» более чем тысячелетней давности. Что было дальше вы, наверное, уже и сами догадались, не так ли?

Все, абсолютно все аспекты игры в полной мере отвечают запросам целевой аудитории. Герои (положительные и не очень) и их противники (среди которых не найти даже чуточку страшного) исполнены в стилистике детского аниме и ведут себя соответствующе – серьезно воспринимать происходящее на экране попросту не получится. Сюжетные сцены поставлены в комичной манере, диалоги незатейливы, и уже с начала ролика можно запросто предсказать, чем он завершится. Под стать действующим лицам – локации, очень яркие, ок-

В борьбе за удобство малевания

«Цветной» сериал прорывается на портативные консоли нового поколения – следующая игра уже анонсирована для DS. И пусть пока совсем ничего не известно, один момент предельно ясен: выводить контуры стилусом на сенсорном экране будет удобно, а значит – одним устоявшимся недостатком меньше. Право слово, не сыскать лучшей платформы для такой задумки.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Нишевый проект, созданный специально для юных игроков, желающих проникнуться ролевыми играми. Этого жанру и не хватало.

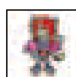
Издатель в Европе

Пока что Graffiti Kingdom появилась только на родине и в Европе, миновав США. Геймерам Старого Света следует благодарить компанию 505 Game Street, мужественно взявшуюся за локализацию. Добрейший издатель уже успел снискать уважение геймеров-хардкорщиков: на его счету PAL-версии таких игр, как Guilty Gear: Isuka, Bujingai: Swordmaster и Samurai Western.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Красочная графика, приятный визуальный стиль, чудесная атмосфера, удачная озвучка диалогов, оригинальная ролевая система.



Минусы:
Не слишком подвижная камера, малоудобная система рисования и, наверное, самый банальный сюжет со времен первой Dragon Warrior.



МАГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ВЫГЛЯДЯТ ВЕСЬМА ПОСРЕДСТВЕННО.



ТО, ЧЕГО ВСЕГДА ЖУТЬ КАК ХОТЕЛОСЬ, – МОДИФИКАЦИЯ УМЕНИЙ.



ЧТО ЭТО, БЭРРИМОР? НОВЫЙ ПАЗЛ ОТ NAMCO? ПОДРАЖАНИЕ CUBIVORE? НЕТ! ЭТО НЫНЧЕ ДЕЛАЮТ ТАКИЕ ACTION/RPG.

Все, абсолютно все аспекты игры в полной мере отвечают запросам целевой аудитории.

рашенные во все цвета радуги. Сомнений, что гуляешь по волшебному краю из какой-нибудь сказки, не возникает ни на минуту.

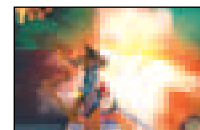
Игровой процесс зиждется на паре способностей Пикселя: герой может превращаться во врагов посредством специальных карт или на время копировать их облик (а заодно и умения) при помощи магической кисти. Наиболее же привлекательный элемент – возможность самостоятельно рисовать существ. Уподобившись маленькой девочке Рельм из Final Fantasy VI, Пиксель способен создавать на холсте любые образы. Дарт Вейдер, Гарри Поттер, Бэтмен, Клауд Страйф – список вариантов бесконечен. В остальном GK старается не затруднять игрока: схватки, головоломки и рост уровней развития прямо-таки неестественно просты. Graffiti Kingdom проходится на одном дыхании, зато возня с красками и холстом надоедает так нескоро, что процесс хочется растягивать и растягивать. Игра вряд ли способна удовлетворить спрос взыскательных любителей RPG – тем не менее, труд Taito заслуживает, как минимум, ознакомления. Причины расписаны выше – смешные персонажи, приятная глазу внешность и неустанно радующая степень свободы. Пользуйтесь случаем: такие игры выходят не каждый год. ■


ИМИТИРОВАТЬ ТОГО ИЛИ ИНОГО МОНСТРИКА ДОЗВОЛЕНО ПОЛМИНУТЫ – ВРЕМЕНИ ХВАТАЕТ.

ГЕРОЙ – ПРЯМО КАК В РАННИХ РАБОТАХ СТУДИИ GHIBLI.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЯРЧЕ, ЧЕМ


Musashi: Samurai Legend

ПРОЩЕ, ЧЕМ


Kingdom Hearts

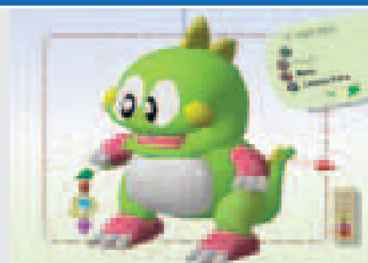
Неофициальная предшественница

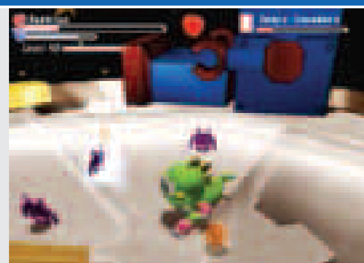
Magic Pengel: The Quest for Color, вышедшая в 2003 году, представляла собой крепко сбитую продолжательницу дела Pokemon. Обладающая выразительной графикой и удивительно гибкой системой создания питомцев, игра собрала множество оплеух за скучные, невыносимо однообразные сражения. Если бы не это досадное упущение, мог получиться хит на все времена – ни один другой подобный проект не предлагал столь творческого подхода к формированию персонажа. Виртуальный мир впечатлял обилием деталей, а над внешностью колдовала анимационная студия Ghibli, прославленная режиссером Хаяо Миядзаки («Унесенные призраками», «Бродячий замок Хаула»). Немножко недотянули, совсем чуть-чуть.

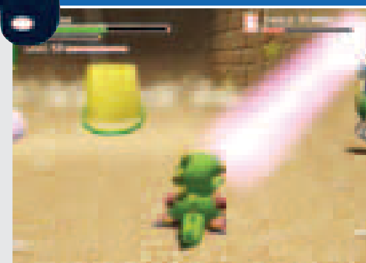


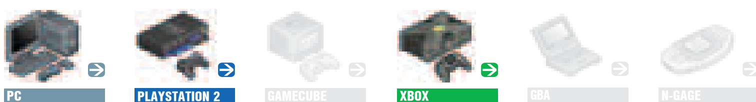
Сила кисти

Демонстрация возможностей местного графического редактора – вот вам, пожалуйста, настоящий дракончик Баб, талисман компании Taito и звезда сериала Bubble Bobble. Разумеется, на его месте может быть кто угодно – все упирается исключительно в фантазию игрока. Вспоминайте, чему вас учили на уроках рисования.









Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru





ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Juice Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC, PlayStation 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.juiced-racing.com

Juiced

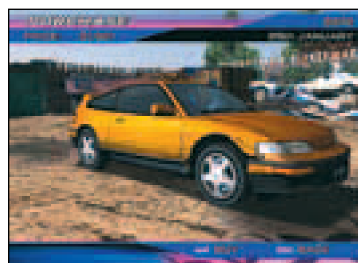
Кто знает, добралась бы игра до прилавка, да THQ постаралась. За что ей большое человеческое спасибо!

Это, можно сказать, второй обзор Juiced в «Стране Игр». Почти год назад в номере 17(170) за 2004-й мы рецензировали полученный от разработчиков превью-код игры. Проект был завершен на девяносто процентов. Если б не финансовые трудности Acclaim, мы бы давно рассекали по виртуальным просторам Juiced. Впрочем, ближе к делу. Повторяться не хочется, да и журнал не резиновый, а потому рекомендую отыскать старую статью: я остановлюсь лишь на отличиях прошлогоднего билда от нынешнего, окончательного.

Первое, что сразу бросается в глаза – доведенная до ума графика. Если раньше мы говорили «неплохо, главное геймплей», то теперь даже PS2-версия смотрится на четверку с плюсом. Чего уж говорить про писишную со всеми включенными эффектами? Конечно, не NFS:U2, но симпатично. Модели автомобилей – любо-дорого посмотреть!

Подлатали создатели и физику. Год назад Juiced можно было назвать чистокровной аркадой, ныне же реалистичности прибавилось. Не симулятор, конечно, но над сцеплением колес с дорогой поработали основательно. Машины стали послушнее, чувствуется их размер и вес: на легоньких тачках вроде Honda Civic повороты проходятся совсем не так, как на дряхлых американцах-великанах. В общем, геймплей изменился в лучшую сторону и, в то же время, не усложнился. Кстати, исправлена и одна из главных оплошностей – появилась поддержка руля (даже GT Force Pro с его девятьюстами градусами).

Главное внимание девелоперы уделили повреждениям. Если раньше после «поцелуя» со стеной автомобиль можно было отправлять на свалку (двигатель терял мощность, колеса блокировались, вытекал нитрос), то теперь почти все столкновения безболезненны. И ведь нельзя сказать, что игра стала ху-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Ладная гоночная игра – не без изъяна, но с очень интересными идеями.

Гаражный вопрос

Количество машин и запчастей в игре за прошедшее время ни капельки не изменилось. Первых – порядка пятидесяти, вторых – около сотни. На первый взгляд не так уж и плохо, но после Midnight Club 3 и уж тем более Forza Motorsport просыпается аппетит. В общем, по этим параметрам Juiced здорово отстает от других гоночных симуляторов.



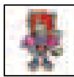
Музыкальная пауза

Музыка в гонках должна быть динамичной, разнообразной и от известных исполнителей. Прошли те времена, когда саундтрек записывался специально для игры – теперь разработчикам частенько проще получить лицензию, чем возиться с аудиосопровождением самим. Вот и в Juiced музподдержку осуществляют Xzibit, Paul Oakenfold, Dub Pistols и Kasabian.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Великолепный режим карьеры, неплохая графика, отличная аркадная физика, стремительность и круговерть.



Минусы:
Повреждения теперь понарошку – на игру никак не влияют, машин кот наплакал, а возможностей их тюнинговать и того меньше.



ТЕСТИРУЕМ МАШИНКУ НА ДИНАМОМЕТРЕ И СМОТРИМ КАК СООТНОСИТСЯ МОЩНОСТЬ, КРУТЯЩИЙ МОМЕНТ, МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ И КОЛИЧЕСТВО ОБОРОТОВ ДВИГАТЕЛЯ.



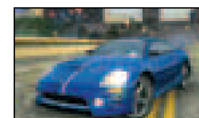
ПОСЛЕ ТЕСТА НУЖНО, КАК ПОЛАГАЕТСЯ, ИСПЫТАТЬ АВТОМОБИЛЬ В ДЕЛЕ. ВПЕРЕД!



С ЛЮБЫМ ИЗ ГОНЩИКОВ МОЖНО ЗАКЛЮЧИТЬ ПАРИ. ПОСЛЕ ЭТОГО МОЖНО ЗАБИТЬ НА ПОБЕДУ В ЗАЕЗДЕ, ГЛАВНОЕ – ОБОГНАТЬ СПОРЩИКА И СОРВАТЬ КУШ.

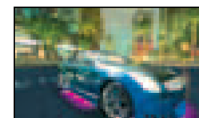
АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Midnight Club 3: Dub Edition

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



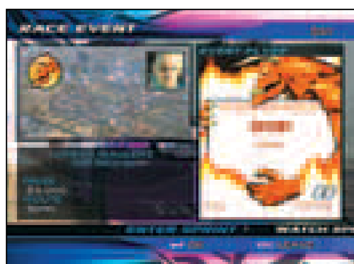
Need for Speed: Underground 2

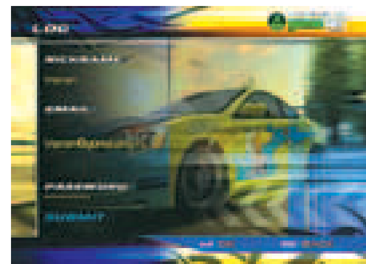
Нужно добиться уважения в стритрейсинговых кругах, сколотить свою банду и показать, кто в городе хозяин.

же или менее правдоподобной. В превью-версии, стукнувшись на повороте, машина продолжала ехать по прямой, как ни в чем не бывало, и лишь потом по ее поведению мы могли заподозрить что-то неладное. Нынче от удара тачку откидывает в сторону, и она теряет управление. Да и с соперниками пихаться стало намного веселее. Только вот парадокс: внешне столкновения преобразились, но на геймплей практически не влияют. Чтобы автомобиль пришел в негодность, его нужно раз десять шарахнуть об стену на приличной скорости. Не верю!
А что же с игровым наполнением? Главный режим все тот же – карьера. Цели не поменялись: нужно добиться уважения в местных стритрейсинговых кругах, сколотить свою банду и показать, кто в городе хозяин. Деньги, как и раньше, дело наживное, зарабатываются они легче легкого. Чему удивляться: «падают на карман» они не только за победы, но и после выигранных споров. А ставки могут достигать заоблачных высот! Зато «респектные» очки достаются с большим трудом. Мало взять верх над соперниками – надо сделать это мастерски и придти к финишу с большим отрывом. Кстати, режим Show of mode, где нужно выпендриваться перед зрителями, никуда не пропал, но стал сложнее: доработанная физика заставляет заново приноравливаться к трюкам. Игра стала попсовее, красивее и увлекательнее. Juiced далеко не идеальна, но я все же отважусь ее порекомендовать поклонникам стритрейсинга – здесь есть на что посмотреть. ■

Виртуальный стритрейсинг

Одной из главных новинок (помимо, естественно, похорошевшей графики) стал многопользовательской режим. Теперь на просторах Интернета могут сойтись до шести участников в самых разнообразных заездах – от обычных круговых гонок и драгрейсинга до Pink Slips, где ставкой служат машины участников. Причем, как и в режиме карьеры, в мультиплеере дозволено создавать свои команды и гонять сообща, помогая друг другу. Не забыли разработчики вывесить и обновляемую таблицу рейтингов игроков. Если вы прошерстили одиночный режим вдоль и поперек, отправляйтесь в Сеть – там есть, чем заняться.







ОЩУЩЕНИЕ СКОРОСТИ ФАНТАСТИЧСКОЕ! УЖЕ НА 160 КИЛОМЕТРАХ В ЧАС ЗАХВАТЫВАЕТ ДУХ.



ПРЕДЛАГАЕМ ПАРНЮ ПО КЛИЧКЕ «Т.К.», ПОСТАВИТЬ НА КОН В ГОНКЕ СВОЮ ТАЧКУ.



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР :	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Sting
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

ОНЛАЙН:
http://www.atlus.com/riviera

Riviera: The Promised Land

Отложите-ка, товарищи, все свои Dual Shock 2 и Wavebird – перед нами, возможно, одна из последних двухмерных RPG.



«И вот настал он, Рагнарек. Кровопролитная война Асграда и Утграда – богов и демонов – принесла миру страдание, смерть, разрушение и горечь. Главы земли праведной были на грани гибели, когда позволили себе нарушить священное табу – создать могущественных Темнокрылых Ангелов ценою собственной жизни. Обладающие сильнейшим оружием, творения богов положили бойне конец, очистив Асгард от тварей Утгарда. Мракобесие пало, но и богам уготована та же участь. Из последних сил небожители успели сотворить Ривьеру – райский уголок, жителям которого надлежало ждать возвращения богов. Но минула тысяча лет, и угроза вновь нависла над миром. Семеро Маги, потомки великих, мудро решили, что не выстоять Асграду без защитников новых. И возродили они Ангелов, воспользовавшись силой Ривьеры...»

Норвежская мифология – это прекрасно. С данным утверждением наверняка согласятся игроки, для которых название Valkyrie Profile – не пустой звук. Riviera: The Promised Land, рассказывающая историю лишившегося крыл Ангела по имени Айн, вознамерилась пойти по стопам бесподобной работы tri-Ace. Под конец жизни Game Boy Advance владельцам консоли досталась двухмерная, но не старорежимная RPG. Нетрадиционность подчеркивается странной системой исследования локаций: игрок не имеет полного контроля над передвижением героя, ограничиваясь выбором направления. Чтобы совершить какие-то действия – жмем кнопку A и выбираем их в контекстном меню. «Случайные» битвы упразднены, однако подводные камни все же есть: для осмотра местности необходимы Trigger Points (TP), восполнить запас которых можно только посредством сражений. Кроме того, сам процесс перемещения по миру отнюдь не отличается динамичностью. Но это все мелочи, поскольку разработчики нашли способ не просто уберечь игрока от раздражающих внезапных схваток и муторной беготни – они разбавили процесс мини-играми и своеобразным аналогом QTE из Shenmue.



Персонажи развиваются не монотонным накоплением опыта – характеристики растут с применением оружия, к использованию которого предрасположен боец. Во время потасовок с врагами игрок может обращаться к помощи всего четырех видов предметов, что ставит его в очень затруднительное положение.

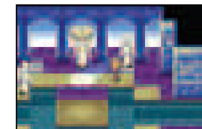


С первых же минут игра поражает отменного качества бэкграундами и множеством портретов персонажей в диалоговых окнах. Картинка всегда пропитана ярким цветом и насыщена деталями – любоваться можно хоть каждой локацией.

Riviera: The Promised Land, помимо стиля и атмосферы, примечательна выдающимся геймплеем. Новаторские решения поначалу кажутся чем-то неподходящим, но спустя незначительное время увлекают безмерно. Отличное пополнение в списке лучших RPG портативной консоли. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ



Golden Sun

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Lunar Legend

ВЕРДИКТ

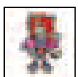
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **8.5**

Наше резюме:
Главный – на пару с Fire Emblem: The Sacred Stones – ударник ролевого фронта Game Boy Advance в этом году.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Нелинейный сюжет, фешенебельная графика, славный дизайн персонажей, множество оригинальных находок, необычность исполнения.



Минусы:
Слегка затянутые диалоги, не очень удобное управление, чересчур неспешный игровой процесс.

Те, кто

Sting – небольшая студия, основанная в 1989 году. Персонал насчитывает три десятка сотрудников, большая часть которых – выходцы из Squaresoft (ныне Square Enix). Самые заметные разработки – RPG-сериал Evolution (Dreamcast, GameCube) и экшн по мотивам аниме Sousei no Aquarion (PlayStation 2).



НЕКОТОРЫЕ ФРАГМЕНТЫ СЮЖЕТА ИЛЛЮСТРИРОВАНЫ СТАТИЧНЫМИ ЗАСТАВКАМИ.



СРАЖЕНИЯ – ПОШАГОВЫЕ, НО ЭФФЕКТНОСТИ ОТНЮДЬ НЕ ЛИШЕНЫ.



ТЕКСТ ЗАКЛИНАНИЯ – ХАОТИЧНЫЕ СИМВОЛЫ КИРИЛЛИЦЫ. ШОКИРУЕТ?

18+

Объект 69

Месть Крассера

Сексапильная Шушу в лапах фашиста-извращенца – "горячие" приключения продолжаются!













Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Spike
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.atlus.com/samurai_western

Samurai Western

Дождались, наконец-то в Европе вышла новая игра от Spike. Как и положено – про самураев.

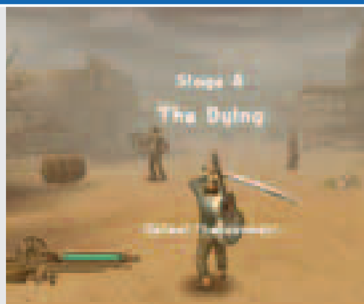
Как вы уже могли прочесть на страницах одного из прошлых номеров «СИ», Samurai Western – это не идейное продолжение Way of the Samurai 2, это уже не сюжетно ориентированный, вдумчивый экшн: разработчики целиком сменили концепцию. На этот раз нам досталась роль японского самурая, которого зовут Годзиро Кирю (Gojiro Kiryu). В начале игры он попадает в совершенно чуждую ему страну с самыми дикими нравами. Зовется страна Америкой. А приехал туда наш герой с одной лишь целью – отыскать человека по имени Рандо и поговорить с ним по душам со всеми вытекающими. Как выяснится в дальнейшем, это не просто какой-то бандит, убивший его родителей или укравший в детстве леденец, это его родной брат, который попрал все законы самурайской чести и бежал в Америку, чтобы согласно местному обычаю промышлять разбоем и грабежом. Поиски брата растянутся на 16 разнообразных уровней с попутным истреблением сотен бандитов. Ведь братец наш оказался малым не промах и за время пребывания на Диком Западе успел запродать свой меч, обучиться стрелять из револьвера покруче всяких Джонов Уэйнов и стать правой рукой злодейского злодея по имени Голдберг. Вот так оно и бывает в видеоиграх: приехали поболтать с братом, а придется наводить порядок и чистоту в небольшом американском городке, заодно доказав всем, что меч намного круче револьвера.

А когда приступаешь к шинкованию врагов, понимаешь, что в умелых руках меч не просто грозное оружие, оно – ультимативное! Выходим на улицу, нас окружает десяток или два людей с пистолетами, винтовками, автоматами и прочим огнестрельным хламом. Наш же герой гордо держит в руках один из двух десятков мечей, которые доступны по мере прохождения игры. Клинки, к слову, различаются не только характеристиками, но и требуемой фехтовальной стойкой (верхняя, средняя, нижняя, а то и вовсе с мечом в ножнах). Из разных стоек делаются совершенно разные комбо-удары, в общем, каждая позиция обладает каким-то своим преимуществом – из нижней, например, удобнее всего отбивать пули.

А дальше начинается красочное шоу, в нас палят со всех сторон, а герой, проявляя чудеса владения мечом и телом, уворачивается от пуль, отбивает их обратно во врагов, проводит многоударные комбы и убивает одним взмахом меча. Заманчиво звучит? Выглядит еще лучше. Жмем «круг», едва завидели летящие в нашу сторону трассеры пуль, и Годзиро закружится в так называемом dodge, причем мало того,

Мальчик, а зачем тебе такой большой меч?

Если раньше за прохождение игры нам давали новые костюмы, то теперь мы можем получить новые миссии и 25 новых персонажей. К примеру, после прохождения игры открывается дополнительная миссия, пройдя которую вы получите нового героя – маленького мальчика, которым теперь можно подменить Годзиро. Но мальчики мальчиками, а оружие-то остается прежним...



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Драйвовый сумасшедший экшн на протяжении всей игры. Пока не убьешь последнего босса, остановиться невозможно.



Минусы:
Страшненькая, неприглядная графика, смотреть без слез на модели (особенно женские) персонажей нельзя.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 6.5

★★★★★★½☆☆☆

Наше резюме:
Очень оригинальный, полный всяческих интересных идей и загубленный неприглядной графикой экшн.

Живое оружие

Если во всяких RPG мечи со временем стареют и выходят из строя, то в Samurai Western они наоборот прокачиваться. Происходит это весьма просто: чем дольше его используешь в бою, тем выше становятся характеристики. Правда зачастую какой-нибудь меч прокачивается так, что все стальное оружие становиться ненужным.


ПОМИМО СИНГЛА ЕСТЬ И КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ, ГДЕ МОЖНО СООБЩА ИГРАТЬ КАК ЗА ГОДЗИРО, ТАК И ЗА ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.


А ВОТ КАК ВЫГЛЯДИТ BUSHIDO SENSE. В ЭТОМ СОСТОЯНИИ ГОДЗИРО МОЖЕТ УБИВАТЬ С ОДНОГО УДАРА.



ХОТЯ ГРАФИЧЕСКИ ИГРА И НЕ БЛЕЩЕТ, СПЕЦЭФФЕКТОВ НА ЭКРАНЕ ХВАТАЕТ. К ПРИМЕРУ – СИЛУЭТЫ, ОСТАЮЩИЕСЯ ПОСЛЕ НАШИХ МОЛНИЕНОСНЫХ АТАК, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О ТРАССЕРАХ ОТ ПУЛЬ И ФОНТАНАХ КРОВИ.

Наш герой в эпицентре всей этой круговерти совершает кульбиты, уворачивается от автоматной очереди, а затем походя отбивает второй десяток пуль, ненароком убивая двадцать врагов

что увернется от пуль, он еще и перекатом оказывается рядышком с врагом, которого тут же можно рубить в капусту кнопкой «квадрат», пока он не будет «савсэм мертвый». И таким нехитрым методом (увернулся, подкатился, порубил, и заново по кругу, пока все стрелки не угомонятся) и проходится большая часть игры. На словах довольно скучно, но когда от обилия врагов на экране уже в глазах рябит, а наш герой в эпицентре всей этой круговерти совершает кульбиты, уворачивается от автоматной очереди, а затем походя отбивает второй десяток пуль, ненароком убивая двадцать врагов, совершив две цепочки по пятнадцать ударов, кроме удовлетворения от того, что это все сделали вы, никаких других чувств не возникает.

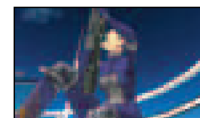
Одно в игре расстраивает, и очень сильно. Графика. Так как движок остался все тот же, что и два Way of the Samurai назад, количеством полигонов персонажи похвастаться не могут, равно как и местные пейзажи – детализацией. И если в действии, когда на экране летают пули и сверкают спецэффекты, все смотрится сносно, то во время скриптовых роликов на движке игры хочется отвернуться от экрана и поразглядывать, какая там погода за окном. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ

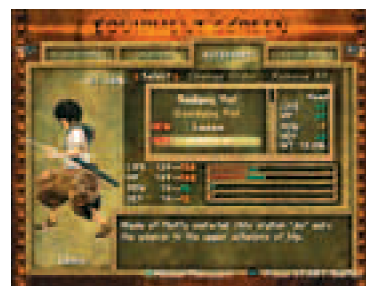

Devil May Cry 3: Dante's Awakening

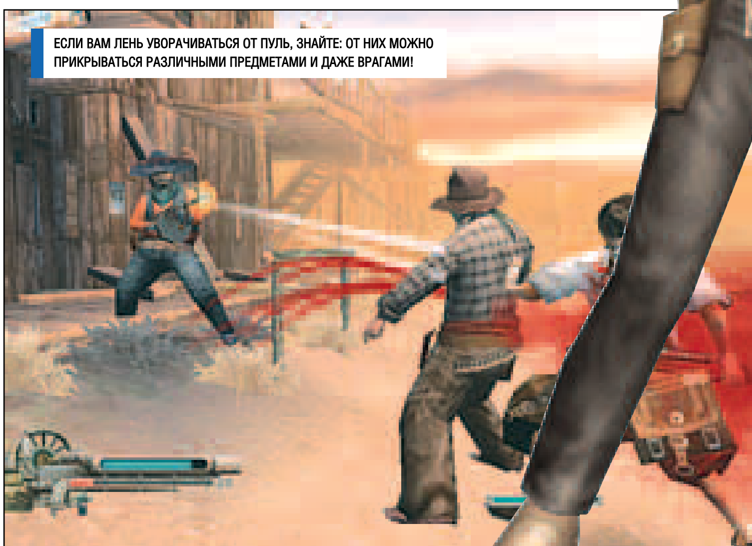
НА УРОВНЕ


Death by Degrees

Бал-маскарад

Как уже давно повелось в проектах от Spike, мы можем одевать нашего персонажа в разные костюмы и увешивать его всяческими прибамбасами. В Samurai Western эта игра в куклы достигла своего апогея. Теперь мы можем упаковывать героя в ковбойские шляпы, самурайские шлемы и рыцарские доспехи. Обуть одну ногу в тапочек, а другую в сапог, на гигантскую дорожную сумку усадить попугая или даже обезьяну. Правда все сразу одеть не удастся, каждая вещь обладает некой массой, и у нашего персонажа есть ограничение на общую сумму носимых при себе килограммов. Но главное, что все эти вещи реально влияют на характеристики.




ЕСЛИ ВАМ ЛЕНЬ УВОРАЧИВАТЬСЯ ОТ ПУЛЬ, ЗНАЙТЕ: ОТ НИХ МОЖНО ПРИКРЫВАТЬСЯ РАЗЛИЧНЫМИ ПРЕДМЕТАМИ И ДАЖЕ ВРАГАМИ!



ЗЛОДЕИ В ШОКЕ: ГЕРОЙ ТОЛЬКО ЧТО УВЕРНУЛСЯ ОТ ШЕСТИ ВЫСТРЕЛОВ!








NINTENDO DS PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР :	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Hudson Soft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.ubi.com/UK/Games/Info.aspx?pId=3451

Bomberman

Как говаривал мой дедушка, если это можно взорвать, это нужно взорвать!

Все любят зомби... Стоп! Конечно, все любят зомби, фильмы Миядзаки и «Тетрис», но есть и фавориты из тех, что не на слуху. Японская компания Hudson на протяжении доброго десятка лет выпускает Bomberman на разновсяческих платформах в первозданном виде и прекрасно себя чувствует (в то время как Team 17 с помощью трехмерной графики напрочь испортила своих Worms). Необычные способности Nintendo DS давали разработчикам шанс революционизировать игру – но нет. Что не сломалось, чинить не будем. Bomberman для DS щеголяет разве что сравнительно нелепым распознаванием речи и обалденным многопользовательским режимом.
По сложившейся традиции любой Bomberman должен обладать занудным синглом. Пожалуйста: Bomberman для DS несет в себе сотню уровней, сгруппированных в десять миров. Боевая задача: подорвать все, что шевелится. Затем подорвать все, что не шевелится. Собрать бонусы, нырнуть в портал. Собранные «бомбардиром» призы не включаются мгновенно, а появляются на нижнем экране, в некотором подобии инвентаря – игрок должен выбрать, стоит ли активировать «пиналку» на текущем уровне или потерпеть до тех пор, когда придется действительно туго. Некоторые бонусы остаются с героем до самой его смерти (например, «бомба», «огонь» и «роликовые коньки», которые соответственно увеличивают количество откладываемых бомб, площадь взрыва и скорость персонажа). Другие (например, «сердечко», дающее вторую жизнь) работают до конца уровня и пропадают. В конце каждой десятки карт сидят безобидные боссы; их уничтожение подрывникам со стажем дается просто и легко. Согласно тому же неписаному закону, многопользовательский Bomberman в сто тысяч раз интереснее одиночного. Наш клиент – не исключение. Счастливый обладатель одного картриджа может пригласить в игру до семерых друзей – или променять радость человеческого общения на битву против семерых AI-бомберов. В мультиплеере все бонусы активируются незамедлительно; движок отводит под игровое поле сразу оба экрана, посередке соединенных трубами. Именно ради многопользовательского режима и создавался Bomberman. Настроек – прорва, режимов игры – море, карты – совершенно случайные. В некоторых режимах необходимо пользоваться микрофоном. Игра понимает только одно слово, и слово это – «Кабум!». Например, можно договориться, чтобы все человечки начинали с радиоуправляемыми бомбами, которые взрываются только по «кабум!» – какой содом получается при игре ввосьмером, вы, наверное, можете себе представить. Словом, Bomberman как игра для вечеринки ничуть не потерял очарования, а как развлечение для одного игрока – не стал ничуть интереснее. Не зря после названия игры нет подзаголовка: это старый, всем известный «просто Bomberman». ■



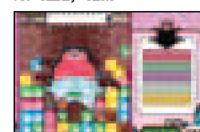
АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Meteos

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Mr. Driller Drill Spirits

Круто сваренное

Hudson не переносит Bomberman в 3D (и правильно делает). Вместо этого разработчики выпускают Bomberman Hardball – сборник мини-игр с участием яйцеголовых пироманьяков. В комплекте: теннис, гольф, бейсбол и всякая подобная дурь. Рецензию на Bomberman Hardball ищите в следующем номере.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Канонический геймплей, шикарная подборка многопользовательских режимов, возможность играть ввосьмером с одного картриджа.



Минусы:
Не слишком удачное использование возможностей Nintendo DS, скучноватая однопользовательская кампания.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **7.5**

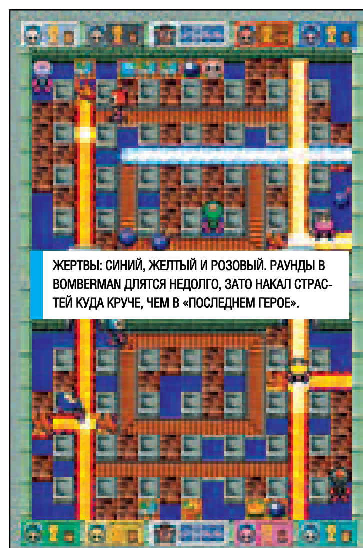
Наше резюме:
Бомберменом родился, бомберменом и помрешь. Этот Bomberman совершенно не отличается от версий для прочих платформ.



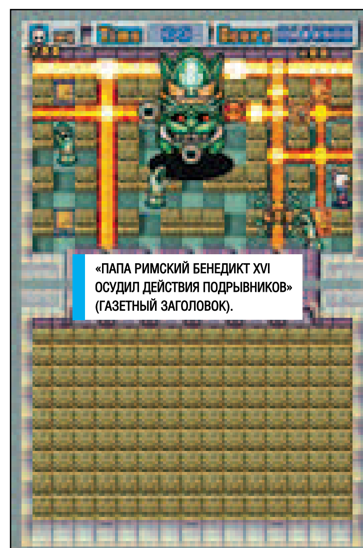
НА НИЖНЕМ ЭКРАНЕ – СТАТИСТИКА ПЕРСОНАЖА И СОБРАННЫЕ БОНУСЫ. У ВАС СТИЛУС ЕЩЕ НЕ ЧЕШЕТСЯ?



ЛУЧШИЕ БОНУСЫ ИМЕЕТ СМЫСЛ ПРИБЕРЕЧЬ ДО СХВАТКИ С БОССОМ.



ЖЕРТВЫ: СИНИЙ, ЖЕЛТЫЙ И РОЗОВЫЙ. РАУНДЫ В BOMBERMAN ДЛЯТСЯ НЕДОЛГО, ЗАТО НАКАЛ СТРАСТЕЙ КУДА КРУЧЕ, ЧЕМ В «ПОСЛЕДНЕМ ГЕРОЕ».



«ПАПА РИМСКИЙ БЕНЕДИКТ XVI ОСУДИЛ ДЕЙСТВИЯ ПОДРЫВНИКОВ» (ГАЗЕТНЫЙ ЗАГОЛОВОК).








PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@gameland.ru



Dungeon Lords

Печальная история о том, как ветеран игроиндустрии решил тряхнуть стариной, и что из этого вышло.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action / RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	DreamCatcher Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Heuristic Park
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 384 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт), 1.2 Гбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.dungeonlordsgame.com

Два с половиной года назад Дэвид «он делал Wizardry» Брэдли (D.W. Bradley) изрядно удивил, анонсировав со всем возможным пафосом игру «абсолютно нового жанра» RPG-fighter. Совсем недавно выяснилось, что речь идет о слэшере, антинаучно скрещенным с RPG. Эксперимент под названием Dungeon Lords следует признать любопытным, а вот его результаты – неудовлетворительными.

РУБАКА-ПАРЕНЬ

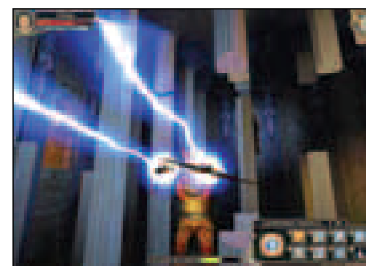
Пересказывать историю о Круге Магов, великом волшебнике Галдрине Лужкове (Galdryn of the Meadows) и прочей честной братии не хочется. Подобная фэнтазийная жвачка продается на каждом углу по 40 рублей за книжку в мягком переплете. Обидно, конечно, что сюжетец подкачал, но не будем судить строго: первый промах Дэвида спишем на его же похвальное желание создать по-настоящему необычный игровой процесс.

После просмотра роликов Dungeon Lords можно принять за классический слэшер в духе Severance: Blade of Darkness. Одиночка-герой, самозабвенно размахивая мечом или каким-нибудь посохом, чихвостит бесчисленных гоблинов, крыс и летучих мышей. Но с самого начала игры приходит понимание, что сердце «подземных лордов» – это ролевой механизм, простой, но эффективно работающий. Чувствуется, Брэдли набил руку на «визардрях», и RPG-системы даются ему без излишнего напряга.

Еще на этапе генерации персонажа нам предлагают нащупать эффективную связку «класс-раса» и сформировать первостепенные умения. Начальных классов четыре (Fighter, Mage, Adept, Rogue), а народностей и вовсе семь – от привычных эльфов и людей до ургготов (Urgoth) и зауров (Zaur). Но это только присказка, сказка впереди. Интереснее, что очки опыта можно в любой момент времени «закачать» в скиллы, не дожидаясь получения уровня персонажем. Более того, ничто не мешает развивать непрофильные умения: прирожденный воин способен стать превосходным «медвежатником». Гибкая и почти идеально работающая схема, разве что маги, как всегда, на старте отстают от других классов, но ближе к середине дистанции раскочегариваются и даже вырываются вперед. Вот практически и все. Остались нюансы: возможность нацепить любую броню (остерегитесь хлопать в ладоши – если навык мизерный, «штрафы» замучают); оригинальная система обезвреживания ловушек;

Кто такой Брэдли?

Дэвид Брэдли, если кто не в курсе, в игровой индустрии уже более 20 лет. Прославился он как дизайнер Cybermage: Darklight Awakening и лучших серий Wizardry – Wizardry: Heart of the Maelstrom, Wizardry: Bane of the Cosmic Forge, Wizardry: Crusaders of the Dark Savant. В 1995 году Брэдли организовал студию Heuristic Park, которая внесла большой вклад в работу над графикой для Nox и Unreal: Return to Na Pali, а также «отличилась» выпуском провальной Wizards& Warriors, здорово смахивающей на все на ту же Wizardry. После неудачи Дэвид не опустил нос, а, помедитировав пару лет, принял решение вернуться в большой игробизнес. Так в начале 2003-го была анонсирована Dungeon Lords.

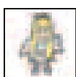


ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.5**

Наше резюме:
Недоделанная игра с гарантией качества от Дэвида Брэдли. Кумир развенчан!

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Интересная внутриигровая механика, неплохой мультиплеер, любопытная связка разных типов геймплея, недурственный саундтрек.



Минусы:
Сюжет-дешевка, дрянная анимация, бесчисленные ошибки и недоработки. Дизайнеров игры надо гнать в шею!

Веселее вместе

Брэдли, не будь дураком, прилепил к игре многопользовательский кооперативный режим на восемь человек. Смастерили его на редкость толково: уровень монстров подстраивается под разношерстную команду героев, а очки опыта делятся между всеми по-братски. Таким образом хиленькие желторотики быстро нагоняют ветеранов.



НА ТРОЛЛЯ ПРИШЛОСЬ ПОТРАТИТЬ НЕ МЕНЬШЕ 20 ВОССТАНАВЛИВАЮЩИХ ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ СКЛЯНОК. НО ВСЕ ОКУПИЛОСЬ – ЭКСПЫ ОТСЫПАЛИ ЩЕДРО.

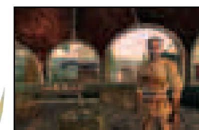
АБОРИГЕНЫ ПОЙМУТ ВАС С ПОЛУСЛОВА: В ОБЩЕНИИ С NPC ТРЕБУЕТСЯ ЗАДАТЬ ТОЛЬКО ТЕМУ РАЗГОВОРА.



ХОРОШО ХОТЬ В ГОРОДЕ ИЗ ВОЗДУХА ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ВОЗНИКАЮТ ГРАБИТЕЛИ И ПРОЧАЯ ШУШЕРА. ИНАЧЕ ХОДИТЬ ПО БЕЗЛЮДНЫМ УЛИЦАМ БЫЛО БЫ СОВСЕМ ГРУСТНО.

АЛЬТЕРНАТИВА

МЕНЕЕ КРАСИВАЯ, ЧЕМ



The Elder Scrolls III: Tribunal

ХУЖЕ, ЧЕМ



Gothic 2



комбо, включающиеся для высокоразвитых скиллов; специализации для каждого из классов. Сдается мне, что мистер Брэдли был бы на своем месте в компании Wizards of the Coast и наверняка бы сгладил острые углы Dungeons & Dragons. Но ролевой гуру решил поэкспериментировать с другим жанром и сел в лужу.

УНЕСИТЕ!

Бои в Dungeon Lords скучноваты, но не безнадежны. Монстры – знакомый фэнтезийный сброд – наваливаются обычно скопом. Знай только, охаживай их дубинкой или магией жарь. С «боссами» завязываются продолжительные дуэли, часто с летальным исходом для героя. Вроде бы все неплохо, однако просчетов настолько много, что руки опускаются.

Чудища появляются у вас за спиной прямо из воздуха и без предупреждения впиваются в мягкую, незащищенную плоть.

Брэдли бездумно использует приемчик «старой школы» – перманентный респаун монстров. Чудища появляются у вас за спиной прямо из воздуха и без предупреждения впиваются в мягкую, незащищенную плоть. Поначалу это бодрит (дополнительная экспа и шмотки опять же), но недолго: толку с тщедушных монстров для окрепшего героя никакого, однако пройти мимо них нельзя.

Или вот движок. Может, он и не первой свежести, но картинку выдает приличную. Все портят баги и скверная анимация. Некоторые противники «выезжают» к герою, как на салазках, и постоянно норовят застрять в дверях. Но все изъяны движка не идут ни в какое сравнение с дизайнерскими «изысками». Подземелья почти лишены деталей и скучны, открытые пространства – и того хуже, на улицах крепости ошивается два с половиной горожанина, а интерьер немногочисленных домишек настолько беден, что хочется пожертвовать последнюю копейку жильцам, лишь бы не видеть этого убожества. Такого неуважения по отношению к игрокам не позволяют себе даже разработчики бюджетных FPS по Второй мировой, но Брэдли и Ко, похоже, закон не писан.

Неприятно и то, что Дэвид не учел промашек с Wizards & Warriors и наступил на те же грабли. «Лордов» сдали в печать абсолютно сырыми. Игра под самую маковку нашпигована ошибками и нестыковками. Разработчики даже забыли подключить автокарту. Ну где такое видано? После двух патчей (установка строго обязательна) подчищены далеко не все критические баги. Грустно!

Невесело еще и оттого, что старая гвардия разработчиков скопом отправляется на пенсию, не в состоянии придумать что-то по-настоящему новое. Оставшиеся – уже не те, что раньше. Вот и Брэдли, замахнувшись на рубль, ударил на копейку. Пора на покой? ■



В ИГРЕ ЧЕТЫРЕ ШКОЛЫ МАГИИ. В ДЕЙСТВИИ БОЕВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ICE SHARDS (ARCANE MAGIC).



ДАЖЕ ХИЛЫЙ МАГ МОЖЕТ НАЦЕПИТЬ ТЯЖЕЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ. ПРАВДА, ПОТОМ ЕГО МОЖНО БУДЕТ БРАТЬ ГОЛЫМИ РУКАМИ.



Автор:
Андрей Хандожко
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб» (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	7 Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.sevenstudios.com/games/f4.html

Fantastic 4

Очередные спасители человечества по ошибке взяли билеты сразу на два рейса – в кинозал и в мир видеоигр.

Скорость и умение появляться там, где их никто не ждет, – два основных качества, присущие супергероям. Не успела полнометражная версия «Фантастической четверки» добраться до кинотеатров, а уже ее интерактивный кузен, сварганенный усилиями 7 Studios и Activision, тянет жадные ручонки к нашим кошелькам, отпихивая угловатым плечом Batman Begins и прочих «Константинов». Новичок на первый взгляд кажется вполне небезнадежным, и лишь близкое с ним знакомство открывает суровую правду жизни, перед которой бессильны все добрые мутанты планеты Земля вместе взятые.

ЧЕТЫРЕЖДЫ ПРОКЛЯТЫЙ МИР

Хотя известность Fantastic 4 (F4) не вызывает сомнений, краткий экскурс в историю вполне уместен – вдруг кто-то вообще не слышал про Marvel и пропустил премьеру свежего кинокомикса. Очередная сказка о превращении группы добропорядочных граждан в бог знает что выглядит следующим образом. Команда астронавтов-исследователей и их богатый спонсор отправились в глубины космоса, дабы раскрыть секреты генетического кода человека. Там они угодили в эпицентр сильнейшего космического шторма, облучились радиацией по самое не балуйся и вернулись домой, после чего обнаружилось, что четверо членов экспедиции превратились в существ с фантастическими способностями, а пятый (тот самый спонсор с говорящим имечком Фон Дум) стал просто-таки фантастическим мерзавцем. Предсказать ход дальнейших событий особого труда не составляет.

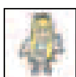
Нельзя сказать, чтобы F4 была чересчур сложна, но, тем не менее, базовым навыкам нас будут обучать долго и обстоятельно. Из десяти уровней (в свою очередь разбитых на малогабаритные участки площадью с песочницу) для процесса воспитания отведены целых два, да и потом на экране частенько появляются разнообразные подсказки. Хорошо еще, авторы догадались проводить «тренинги» в условиях, приближенных к боевым, позволив нам избивать разнообразных роботов и уличных громил, одновременно потихоньку раскручивая нить повествования. В противном случае дожить до более-менее серьезных приключений сумели бы только самые терпеливые, несмотря на все сверхспособности.

Кстати, о способностях – самое время разобраться в талантах каждого из участников Четверки, и их практическом применении, перечислив всех фигурантов по порядку. Старший в команде, Мистер Фантастик, умеет растягиваться, как жевательная резинка, и лучше других понимает в сложной электронике. Его бывшая подружка и неизменная соратница Женщина-Невидимка без труда становится невидимой и создает мощные силовые поля, пригодные как для обороны, так и для нападения. Легкомысленный Человек-факел швыряется сгустками пламени, а увлекшись, устраивает настоящие огненные смерчи. Глыбоподобное Существо (оно же Нечто) обладает непомерной физической силой, каменной кожей, и соответственно – невероятной живучестью. В теории каждый из героев по отдельности уязвим, лишенный поддержки своих столь же исключительных друзей, но на самом деле все обстоит несколько иначе.

ЖИТЬ ПО КОМАНДЕ

Уже во время первых учебных потасовок выясняется, что большинство атак наших «феноменов» почти идентичны друг другу с точки зрения оказываемого на противников воздействия, отличаются друг от друга они лишь внешним оформлением. Позднее, когда появляются новые комбы и прокачиваются cosmic-атаки (для этого требуется тратить опыт, зарабатываемый в драках), разница между

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Четыре супергероя на выбор, удобное управление, приличное количество бонусов, веселые режимы Arena и Cooperative.



Минусы:
Смехотворно короткие уровни, слабая графика, «никакие» рядовые противники и тупые боссы.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Типичный проект по мотивам фильма. Вполне подойдет фанатам «Великолепной четверки», разочарует обычных геймеров.

Однажды преступив закон

Ответственная за все версии F4 (кроме PC и GBA) команда 7 Studios не впервые попадает под обстрел критики. Первым ее проектом стал убогий Legion: Legend of Excalibur – сегодня его уже никто и не помнит. Далее последовал более адекватный Defender, а ныне студия снова портит собственную репутацию.



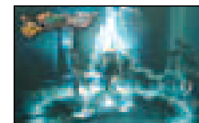

АВТОМОБИЛЬ В КРЕПКИХ РУКАХ СУЩЕСТВА – НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО УБЕЖДЕНИЯ.


ЧЕЛОВЕК-ФАКЕЛ И РАД БЫ ВЗЛЕТЕТЬ, НО В ЭТОЙ ИГРЕ У НЕГО НИЧЕГО НЕ ПОЛУЧИТСЯ.

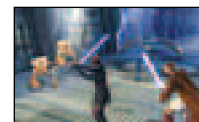

У ГРОМОЗДКИХ ЖЕЛЕЗЯК НЕ СЛИШКОМ МНОГО ШАНСОВ ВЫСТОЯТЬ ПРОТИВ ВСЕЙ ЧЕТВЕРКИ РАЗОМ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ


God of War

ПОХОЖЕ НА


Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

Будучи в основе своей самым заурядным экшном, Fantastic 4 очень быстро становится жертвой обычного для жанра порока – тотального однообразия.



персонажами становится чуть более очевидной, но все равно не позволяет говорить об их уникальности. К тому же свободно пользоваться всеми трюками нам попросту не дают, вынуждая дожидаться уготованных сценарием «специальных» моментов. Вы хотите посмотреть, как Мистер Фантастик, вытянувшись до предела, проскользнет между едва приоткрытыми створками двери? Извольте встать на кружок синего цвета и нажать на предусмотренную для подобных случаев кнопку. Желаете лицезреть Существо во всей его красе – ищите кружки оранжевого цвета. И далее в том же духе. Столь низкий потолок свободы изрядно раздражает, давит на нервы и вдобавок напрочь лишает игру даже тени нелинейности, которая ей ой как пригодилась бы. Будучи в основе своей самым заурядным экшном, Fantastic 4 очень быстро становится жертвой обычного для жанра порока – тотального однообразия. Как с ним бороться, разработчики не придумали, да и, судя по всему, не очень-то пытались. Даже боссы (большая их часть) не вызывают никаких иных чувств, кроме скуки. Бить смутьянов как правило приходится всей командой (переключаясь с одного ее члена на другого с помощью крестовины), из-за чего процесс становится простым до безобразия.

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ ДИАГНОЗ

Как-то поправить ситуацию пытается cooperative-режим, однако его хватает ненадолго – вдвоем F4 проходится еще быстрее, чем в гордом одиночестве, и вряд ли вы найдете повод для повторной пробежки по уровням. Бонусы и мини-игры (вроде взлома электронных замков) способны развлечь, но никогда не смогут заменить всего остального – по крайней мере, для тех, у кого от комиксов в целом, и от «Фантастической четверки» в частности еще не помутилось в голове. Если же забыть на время про известную торговую марку и сезон летних киноблокбастеров, в сухом остатке мы получим не самый плохой (сознаемся – бывало и много хуже), но недоделанный практически по всем статьям боевик, короткий, нудноватый, и, ко всему прочему, некрасивый. Вдвойне обидно: хорошие задумки у авторов F4 были, но воплотили их очень странным образом; порой даже не знаешь – плакать или смеяться. С другой стороны, на коммерческом успехе все неудачи игры вряд ли скажутся, поэтому нам остается лишь осуждающе покачать головой и вернуться к чему-нибудь более достойному. Например, God of War. ■


ПРЕДУПРЕЖДАЕМ – У НАС ДЛИННЫЕ РУКИ. ОЧЕНЬ ДЛИННЫЕ РУКИ.


ОТ НЕВИДИМОСТИ В ДРАКЕ ТОЛКУ МАЛО, А ВОТ СИЛОВЫЕ ПОЛЯ – ПОДСПОРЬЕ ХОРОШЕЕ.



Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Studio Liverpool
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.wipeoutpure.com

Wipeout Pure



В погоне за скоростью вам не обойтись без Wipeout. Даже на портативной консоли.

Ставка Sony на Wipeout Pure как на одного из хэдлайнеров игровой линейки PSP оправдалась примерно на 90%. Именно такой рейтинг имеет творение SCEE на сайте gamerankings.com. Можно сколь угодно долго обсуждать условность любых, даже самых авторитетных оценок, но для проекта, ставшего для многих геймеров первым приобретением в UMD-коллекцию, подобный результат является лишним подтверждением правильности сделанного выбора.

Игры под маркой Wipeout уже не раз появлялись на консолях от Sony, разработчики постарались сделать все, чтобы гонки на стремительных футуристических скутерах не разочаровали ни фанатов серии, ни людей, впервые сталкивающихся с антигравитационным хитом от Studio Liverpool. Кардинальных отличий от версий для PS one и PS2 вы здесь не найдете, все как обычно – узкие извилистые трассы, неожиданные повороты, погружающая в гоночный транс электронная музыка. Привычные бонусы в виде ракет, ускорителей и мин, как всегда, не разложены по трекам, а буквально вмонтированы в дорожное покрытие. Кораблю достаточно просто пролететь над светящейся «кнопкой», чтобы получить нужный энергетический или боевой апгрейд. Помимо увеличенного арсенала игра оснащена и новыми режимами. Самый интересный – Zone. В нем игроку предстоит пройти трассу, разделенную на зоны с постоянно увеличивающейся скоростью. Если в обычном соревновании у вас еще есть шанс добраться до финиша на изрядно помятом транспортном средстве, то тут достаточно нескольких неудачных маневров, чтобы летательный аппарат растворился в облаке собственных осколков.


УДАРЫ О СТЕНЫ И ПОЛ НЕ ТОЛЬКО СБИВАЮТ СКОРОСТЬ, НО И ПОВРЕЖДАЮТ СКУТЕР.



Графическая сторона не разочарует даже самых придирчивых игроков, хотя точку в споре о том, способно ли железо PSP соперничать по качеству картинки с PS2, разработчики, конечно же, не поставили. Но нельзя не признать тот факт, что визуально Wipeout Pure выглядит намного лучше какого-нибудь Wipeout XL (PS one). Среди аналогичных творений для хэндхелда от Sony у Wipeout Pure всего один конкурент – Ridge Racer. Так чего же не хватило Pure для достижения абсолютного единения с геймером и получения заветных десяти баллов? При отличном дизайне трасс, игре не достает более тщательного баланса сложности. Тогда как соперники даже самые тяжелые участки дороги проходят идеально, игроку остается лишь зубрить расположение поворотов и кочек да уповать на благосклонность изменчивой Фортуны. В остальном работа Studio Liverpool действительно великолепна. Wipeout Pure красив, удобен в управлении и уверенно держит планку качества, заданную славными предшественниками. ■

ВЕРДИКТ

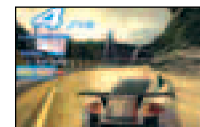
НАША ОЦЕНКА: 8.0

★★★★★★★★☆☆

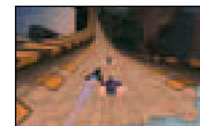
Наше резюме:
Если вы собираетесь приобрести PSP, но не знаете, какую игру выбрать, подумайте о Wipeout Pure. Возможно, это именно то, что вам нужно.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ


Ridge Racer (PSP)

НА УРОВНЕ


Wipeout Fusion (PS2)

Погружение в Сеть

Возможности скачивания дополнений вовсю используются в Wipeout Pure. Уже появилось три обновления, добавляющих новые карты и даже режимы. Скачать их можно на сайте http://www.wipeoutpure.com. Только будьте осторожны, корректность работы некоторых апдейтов все еще оставляет желать лучшего.



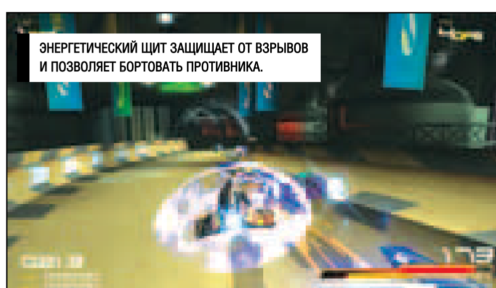
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Красивая графика, отличная музыка, стильный дизайн уровней и ощущение запредельных скоростей. До 8 игроков по Wi-Fi с одним диском.



Минусы:
Малое количество трасс, завышенная сложность и ничтожная доля изменений в сравнении с предыдущими играми серии.


ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЩИТ ЗАЩИЩАЕТ ОТ ВЗРЫВОВ И ПОЗВОЛЯЕТ БОРТОВАТЬ ПРОТИВНИКА.


САМОНАВОДЯЩИЕСЯ РАКЕТЫ РЕДКО ПРОЛЕТАЮТ МИМО ЦЕЛИ.


САМОЕ РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (QUAKE) – В ДЕЙСТВИИ.

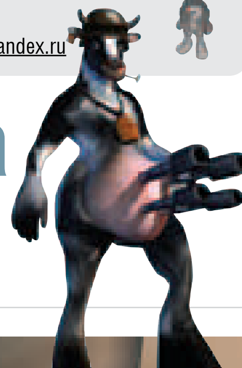






PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Restless
restless@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Whiptail Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ :	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Nuclearvision Entertaiment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

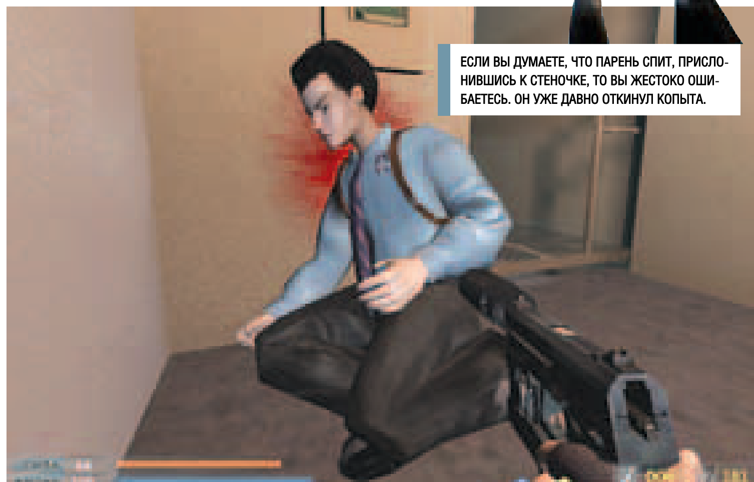
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.3 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.psychotoxic.de

Психотоксик: Врата Ада

Сколько жив людской род, столько существуют и четыре всадника апокалипсиса: Чума, Война, Голод и Смерть.

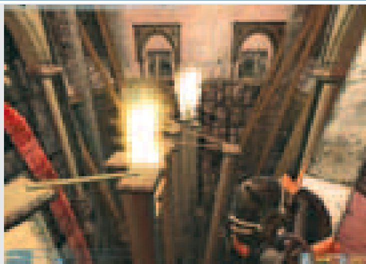
Сюжетец, надо сказать, тот еще. Чернокнижник Аарон Кроули собирается призвать всадников апокалипсиса, дабы хаос воцарился на Земле. Ну что еще ожидать от лидера сектантов? Супротив него выступает Энджи Порочница – темноволосая девушка в стрингах, подмигивающих из-под джинсов. Юная прелестница хоть и обладает сверхъестественными способностями, но толком управляться с ними не умеет. Не беда – скоро она научится исцелять повелением мысли и становиться невидимой. Как несложно догадаться, главной героиней «Психотоксика» является как раз кровожадная Энджи. Вместе с ней вы будете раскаленным свинцом выжигать религиозных фанатиков, бешенных полицейских, разлагающихся зомби и прочих «уродцев» армии Кроули. Арсенал воительницы довольно разнообразен – увесистые дубинки вкупе с обычным огнестрельным оружием вроде автоматов Uzi. Крушить мебель и изводить противников предстоит на двадцати одном основном уровне. Но вот незадача – игровые закутки на редкость однообразны.


ЕСЛИ ВЫ ДУМАЕТЕ, ЧТО ПАРЕНЬ СПИТ, ПРИСЛОНИВШИСЬ К СТЕНОЧКЕ, ТО ВЫ ЖЕСТОКО ОШИБАЕТЕСЬ. ОН УЖЕ ДАВНО ОТКИНУЛ КОПЫТА.

Коридоры похожи друг на друга как две капли воды. О свободе выбора речи не идет: пути передвижения четко определены, и против закрытой двери не попрешь. На выручку приходят восемь особых эпизодов, органично сплетающихся с основными. Время от времени героине придется в буквальном смысле копаться в мозгах других персонажей. Игра тут же преображается, причем в лучшую сторону. Бегать во внутренних мирках людей – чрезвычайно увлекательное занятие. Достаточно лишь сказать, что в недрах «Психотоксика» припрятан уровень в стиле старого кино – черно-белая пленка в разводах и звук старого проектора. Блеск!
Впрочем, «подсознательные» уровни столь же кратки, сколь и любопытны. Вот если бы такой занятной была вся игра... А то ведь приходится заниматься поиском брильянтов в вонючей мусорной куче. Но мы ж не брезгливые – если надо, пороемся. ■

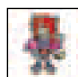
Что тебе сниться, крейсер Аврора?

Это картина открывается, когда Энджи влезает в мозги к охраннику на вахте. Даже не вериться, что такое может твориться в голове у скромного служащего. Преисподняя во время реконструкции: хлипкие строительные леса и столбы огня подсказывают, что адская работа в самом разгаре.

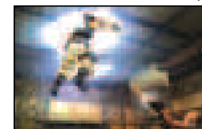


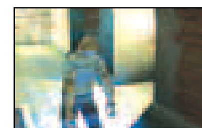
КНУТ И ПРЯНИК + -


Плюсы:
Восемь удачных «мозгодробительных» уровней. Вот, собственно, и все.


Минусы:
Унылый, монотонный геймплей основных уровней; посредственные графика и звук; линейный сюжет.

АЛЬТЕРНАТИВА

МЕНЕЕ РАЗНООБРАЗНАЯ, ЧЕМ

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

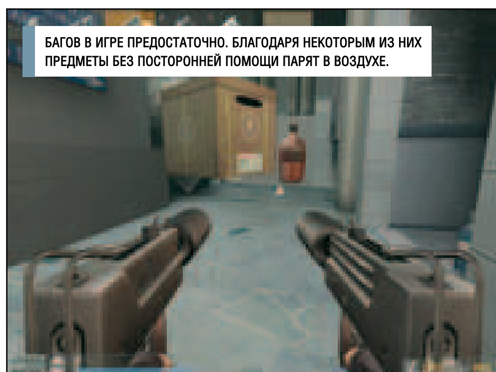
СТРАШНЕЕ, ЧЕМ

Second Sight

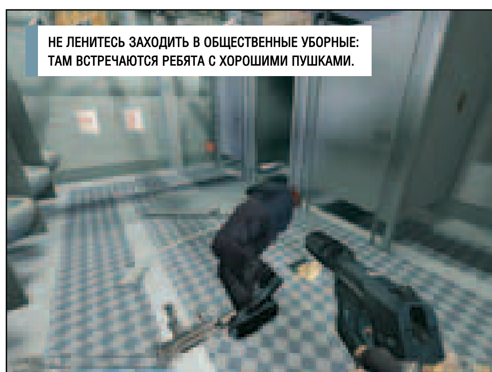
ВЕРДИКТ

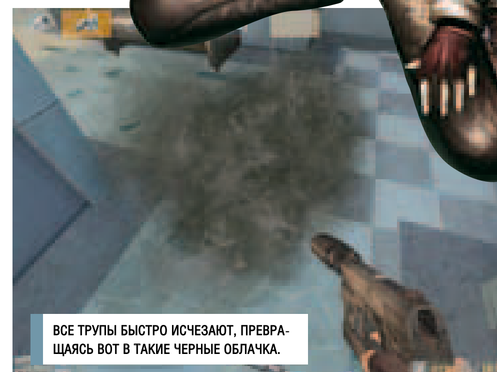
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **5.0**

Наше резюме:
Местами интересная и незаурядная игра. Вот только мест этих маловато.




БАГОВ В ИГРЕ ПРЕДОСТАТОЧНО. БЛАГОДАРЯ НЕКОТОРЫМ ИЗ НИХ ПРЕДМЕТЫ БЕЗ ПОСТОРОННЕЙ ПОМОЩИ ПАРЯТ В ВОЗДУХЕ.


НЕ ЛЕНИТЕСЬ ЗАХОДИТЬ В ОБЩЕСТВЕННЫЕ УБОРНЫЕ: ТАМ ВСТРЕЧАЮТСЯ РЕБЯТА С ХОРОШИМИ ПУШКАМИ.


ВСЕ ТРУПЫ БЫСТРО ИСЧЕЗАЮТ, ПРЕВРАЩАЯСЬ ВОТ В ТАКИЕ ЧЕРНЫЕ ОБЛАЧКА.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ignition Entertainment
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Buddiez
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.zookeeper.com

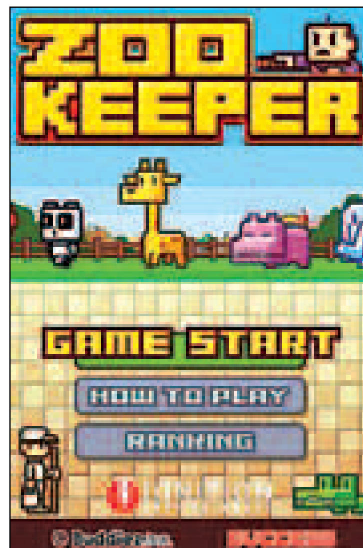
Zoo Keeper

Вы когда-нибудь играли в Bejeweled? Тогда считайте, что играли и в Zoo Keeper.

Едва ли не самым сильным аргументом против приобретения пазлов для DS может стать тот факт, что в большинстве своем они все технологически просты и легко реализуемы даже при помощи Flash-технологий. Разработчики этого и не скрывают: и у Polarium, и у Meteos, например, имеются флэшевые демо-версии. В случае же с Zoo Keeper ситуация несколько иная: она изначально создавалась на основе одноименной Flash-игры от Robot Communication.

Впрочем, товарищей из Robot можно разве что поздравить с плагиатом – ибо их творение являло собой лишь стилизованный римейк популярнейшей в Интернете игры Bejeweled. Правила просты: дается поле, заполненное иконками разных типов. От игрока требуется поменять местами две иконки так, чтобы по горизонтали или вертикали выстроились три в ряд. Правильно вставшие иконки исчезают, и на их место падают находившиеся сверху, «перетасовывая» игровое поле. Также убранные последовательности заполняют постоянно уменьшающуюся шкалу таймера, отсчитывающего секунды до «геймовера».

DS-версия Zoo Keeper несколько дополняет оные правила. Так, если на поле больше не осталось возможных вариантов движения иконок, то оно заменяется новым (в Bejeweled тупиковая ситуация была равносильна проигрышу). Еще можно использовать ограниченное количество «биноклей», выделяющих из множества иконок те, которые можно выстроить в последовательность. Вдобавок портативный Zoo Keeper может похвастаться довольно широким набором режимов игры. Основной состоит из 15 уровней, завершаемых финальным «роликом»; на каждом из этих этапов выдается определенная квота по сбору зверушек-иконок, которую необходимо выполнить для продвижения дальше. В режиме Tokoton квота фиксированная – по сотне каждого вида – и число уровней теоретически не ограничено. Quest предлагает выполнить десяток заданий владельца зоопарка – весьма



разнообразных заданий, надо признать; Time Attack дает вам шесть минут для сбора максимального количества очков. Во всех режимах играть приходится против таймера; мультиплеер для двух игроков и вовсе основывается на том, что собранные одним игроком цепочки иконок уменьшают второму игроку оставшееся до проигрыша время. Zoo Keeper – одна из тех игр, в которые просто научиться играть, но мастерство в них приходит лишь со временем. И увлекает она невероятно – в конце концов, именно геймплей сделал Bejeweled хитом, и именно он заставит вас возвращаться к Zoo Keeper снова и снова. К тому же, как и всегда, портативность решает. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Еще один качественный пазл для Nintendo DS

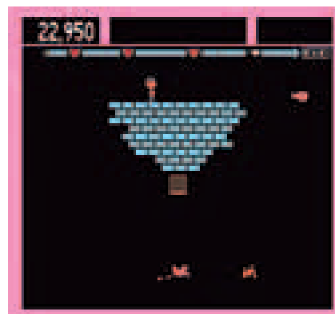
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Максимальная доступность, презабавный дизайн, увлекательность.

Минусы:
Заимствование концепции, однообразие геймплея.

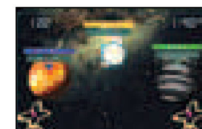
Тезки?

В далеком 1982 году корпорация Taito выпустила аркадный автомат, называвшийся не иначе, как Zoo Keeper. Ничего общего с нашим сегодняшним гостем игра не имела и более всего напоминала платформер. Главному герою аркадной Zoo Keeper приходилось вручную собирать животных – у нас же для этого есть стилус.



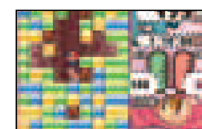
АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Meteos

НА УРОВНЕ



Mr. Driller: Drill Spirits



ПОМНИТЕ, ЧТО ЗА КОМБИНАЦИИ ДАЕТСЯ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ ОЧКОВ, ЧЕМ ЗА ПРОСТЫЕ «ТРЕШКИ».



ЗА СБОР ИКОНОК С КРАСУЮЩИМСЯ НА ВЕРХНЕМ ЭКРАНЕ ЗВЕРЬКОМ ПОЛАГАЕТСЯ ДВОЙНАЯ НАГРАДА.



КОЛИЧЕСТВО «БИНОКЛЕЙ-ПОМОЩНИКОВ» НЕВЕЛИКО, И ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИХ СТОИТ ТОЛЬКО В ЭКСТРЕННЫХ СИТУАЦИЯХ.



ZOO KEEPER – ЭТО ПОВЕСТЬ О СМОТРИТЕЛЕ ЗООПАРКА И ЕГО ВЗАИМООТНОШЕНИЯХ С НАЧАЛЬСТВОМ.

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Снежную слепоту вызыва(ю)т:
1. Яркий свет
2. Отравление снегом
3. Компьютерные игры

2. Человеческой кровушкой питаются:
1. Зомби
2. Вурдалаки
3. Налоговые инспекторы

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 15 сентября. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 16/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 12(189) – Никитин Николай (г. Чебоксары). Правильные ответы – А (жрецом Осириса) и Б (160000000 сантиметров).

РЫЦАРИ ХАОСА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Chaos Legion
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/chaosknights

РЕЗЮМЕ:
Невероятно однообразный консольный слэшер. Рекомендуется только отпетым япономанам.

Не каждый день увидишь на компьютере столь ярко выраженный консольный проект. Сдается нам, он просто не выдержал конкуренции приставочных собратьев. Чистой воды слэшер с отличной графикой на деле оказывается еще одним тренажером для указательного пальца. Брутальный герой часами носится по однообразным комнатам, укладывая ровными штабелями тысячи врагов. На все про все – один единственный удар и несколько заклинаний. Половину уровней вообще можно пройти с закрытыми глазами – знай только мечом быстрее размахивай. Кому-то, наверное, понравится классический для японских игр сюжет. Действительно, переведенные на русский язык сценки хоть как-то скрашивают занудство. Но тех, кому приглянется игра в целом, будет немного.

НАСЛЕДИЕ: ТЕНИ ПРОШЛОГО

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Legacy: Dark Shadows
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Tri Synergy
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
РАЗРАБОТЧИК:	Razbor Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/legacy_darkshadows

РЕЗЮМЕ:
Второсортный квест с пугающей графикой и слабеньким сюжетом. Пародия на киберпанк.

Начало игры являет нам Сталинград, оккупированный... в 1941 году. Такое отношение к истории отлично характеризует и прочие потуги разработчиков. Мир будущего, где разворачивается большая часть сюжета, едва ли отнесешь к обещанному киберпанку. По крайней мере, пустые улицы, неторопливое течение времени и скучная до невозможности история, рассказывать о которой попросту нет смысла, на корню убивают все лучшие начинания. Этим «заслуги» дизайнеров не исчерпываются. Вас ждут квадратные персонажи, безликие улицы и нескончаемый пиксель-хантинг. Так что похвастать проект может лишь отличной озвучкой, и то лишь благодаря локализаторам. Поскольку в оригинальной версии кошмарен был даже звук, не говоря уже о постоянных зависаниях игры...

РЫЦАРЬ ДОРОГ 2

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Knight Rider: The Game 2
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action / racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Davilex Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Davilex Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

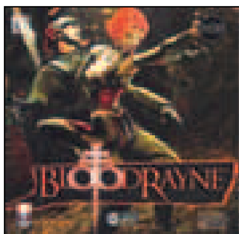
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/knightrider2

РЕЗЮМЕ:
Игра из прошлого, каким-то чудом занесенная на прилавки. Смотреть на нее жутковато.

Известный сериал о подвигах Майкла Найта и его железного коня давно исчез с телеэкранов, а разработчики все никак не угомонятся. Очередная порция приключений суперавтомобиля до боли напоминает предыдущую – в нее перекочевала добрая половина моделей, да и геймплей практически не изменился. Неспешные гонки по прямой, пальба по лоботомированным противникам (арсенал, кстати, невелик) и нехитрые головоломки – вот и весь набор развлечений на несколько часов. Ни безумных гонок на полной скорости, ни захватывающих перестрелок и умопомрачительных трюков – даже трамплины появляются лишь там, где положено. Ну и с графикой у игры нелады. Так что почувствовать себя обладателем «разумной» машины, увы, не получится.

BLOODRAYNE





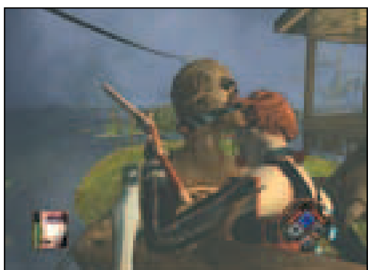
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	BloodRayne
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Terminal Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4

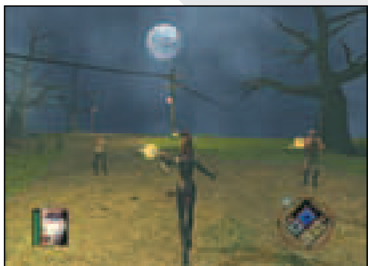
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 750 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru

РЕЗЮМЕ:

Увлекательная, стремительная, но слишком короткая игра с весьма необычным сюжетом.





Чего только мы не творили с фрицами, какие только немыслимые сценарии не придумывали разработчики. Но пить фашистскую кровушку в роли очаровательной полувампирши нам в диковинку. Не суть важно, с кем сражаться – с немецкой армией или с обезумевшими зомби, но надо признать – противники здесь разнообразны. Мистическая история очень быстро отходит на задний план, уступая место безудержному экшну. Стрельба из дробовиков с двух рук, пара мечей и несколько суперспособностей, включая неограниченный slo-mo – мистеру Пэйну такое и не снилось! Правда, поправлять здоровье кровью любого недруга он тоже не умел... Игра очень коротка, но довольно красива, а потому проходится на одном дыхании. Рекомендуем!

PROJECT: SNOWBLIND





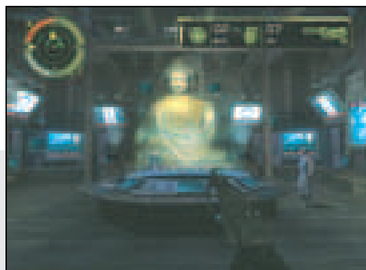
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Project: Snowblind
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Crystal Dynamics
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16

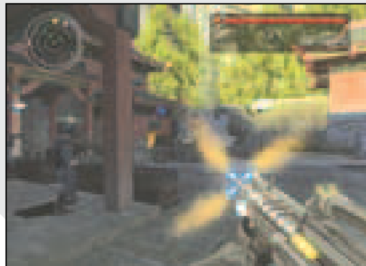
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru

РЕЗЮМЕ:

Игра смахивает на ту самую блондинку: на лицо хороша, а в голове пусто. Вам нравятся блондинки?!

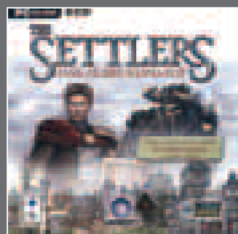




Проект должен был стать дополнением к Deus Ex, но разработчики справедливо решили, что лучше оставить в покое известное название. Сюжет, поначалу напоминающий приключения Робокопа, со временем чертовски увлекает. Жаль перевод ограничивается лишь субтитрами. А вот геймплей, несмотря на ураганные битвы и приличную графику, навевает тоску. Авторы придумали горы футуристического оружия, внушительный набор умений и технических наворотов от гравипушки до управляемых дроидов и... запихали все это в рамки тупого шутера. К чему напрягать мозги, если патронов всегда хватает, а противники так красиво разлетаются в стороны? Зачем отключать камеры, когда их можно взорвать? Красивая игра, но без зачатков интеллектуальности...

THE SETTLERS: НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»









ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	The Settlers: Heritage of Kings
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Blue Byte
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru

РЕЗЮМЕ:

Одна из лучших градостроительных игр превратилась в реально-временную стратегию.



Отсутствие цифры в названии объясняется просто – это не сиквел, а совершенно новая игра. Разработчики решили расширять аудиторию и начали с чистого листа. Фирменные карапузы остались в прошлом, уступив место суровым немецким поселенцам. Да и не поселенцы они вовсе – отвоевывать земли теперь придется не у строптивой природы, а у злобных варваров. Невнятный сюжет повествует о нелегкой судьбе молодого правителя и не оставляет сомнений лишь в одном: перед нами самая настоящая стратегия, а не средневековый Sim City. С полками пехоты, артиллерией и кучкой героев а-ля Warcraft III. Но и градостроительство не забыто. Города раскидываются на полкарты, везде кипит жизнь, десятки рабочих заняты обустройством поселения – залюбуешься. Движком создатели гордятся не зря – вид с любого ракурса великолепен. Но красота требует жертв, и на алтарь благолепия положили транспортные цепочки – олицетворение The Settlers. Товары сами перелетают по воздуху, дома строятся на пустом месте, а забота игрока теперь – предоставлять жителям кров, пищу и поднимать им настроение. После таких метаморфоз игра не стала хуже, она просто изменилась. А разобраться в новых порядках не так уж и сложно благодаря качественному переводу.

олчение!

2 мега-турнира

по игре: **КАЗАКИ II**

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

2

25 сентября

Самый необычный турнир в истории

Место проведения – музей-панорама «Бородинская битва»

Выиграй поездку в ПАРИЖ!

Организаторы:



СТРАНА ИГР





Партнер:



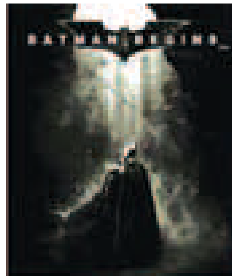
НОВОСТИ

Виртуальная реальность скоро станет мобильной

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



БЭТМЕН: ХОРОШЕЕ НАЧАЛО



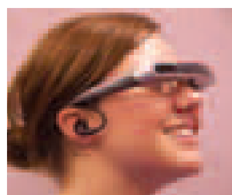
Мобильные игры по мотивам едва вышедших фильмов уже стали традицией, а некоторые кинокомпании и вовсе берутся за дело сами. Например, Warner Bros., только что закончила работу над «Бэтмен: Начало», сюжет которой максимально схож с одноименным фильмом. Работа супергероя не отличается разнообразием: Бэтмен, как угорелый, носится по Готему, разделываясь с бандитами и прочими асоциальными элементами. К нашим услугам десяток типов врагов и богатый арсенал спецсредств – от бомб до бумеранга. Не удивляет и традиционно хорошая для таких проектов графика. В отечественных сетях игра появится в ближайшее время, а фанаты фильма уже сейчас смогут скачать горы мобильного контента на сайте разработчиков – http://warnerbros.com. ■



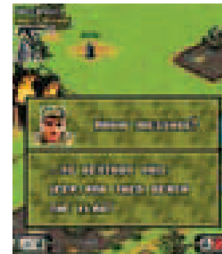
ОЧКИ ДЛЯ ТЕЛЕФОНА

Компания Samsung совместно с оператором сотовой связи Orange объявила о довольно необычной акции. Широко разрекламированная модель телефона D600 будет распространяться вместе со специальными видео-очками. Причиной создания столь необычного устройства послужили расширенные возможности этого аппарата по выводу видеосигнала. Он способен передавать изображение на экран любой величины через обычный видеовыход. Поскольку этот мобильный телефон ориентирован на бизнес класс, эту функцию предполагалось использовать для показа презентаций, но компания Orange нашла ей необычное применение, разработав специальные очки со встроенными наушниками. Устройство оснащено двумя экранами диагональю 0.24" и выдает разрешение до 320x240 точек. Другими словами – это тоже самое, что читать текст с двенадцатидюймового монитора. Но его ведь не возьмешь с собой в метро или парк... Стоит ли и говорить, что подобное изобретение выведет на новый уровень мобильные игры. Уже в октябре этот комплект появится в продаже. ■



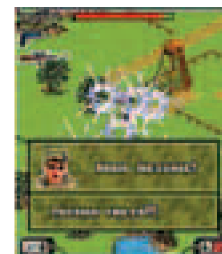


ПАРТИЗАНСКАЯ СТРАТЕГИЯ



Компания Living Mobile выпустила очередную стратегию для мобильных телефонов. Если вы помните Commandos, то сразу поймете, о чем пойдет речь далее. Злобный диктатор потрясает «Калашниковым» и грозится захватить власть в одной из банановых республик. Само собой бравые американцы не замедлили послать стране гуманитарную помощь в виде отряда супер-крутого спецназа. Замаскировавшись под партизан (которым, видать, там всегда рады), им предстоит прокрасться на вражескую территорию и на протяжении одиннадцати миссий разобраться со злодеем и его многочисленными сподвижниками. Команда состоит из различных специалистов (саперов, медиков, снайперов и т.п.), поэтому мы можем выбирать – идти напролом или устроить образцовую stealth-операцию. В ближайшие месяцы игра должна появиться и в России. ■





ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.



Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

SPLINTER CELL: ТЕОРИЯ ХАОСА – 2555
97379280096

Alcatel 756
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V975
Motorola V980
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3510i
Nokia 6100
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7610
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E700
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X460
Sharp GX25
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z600
SonyEricsson Z800

AGE OF HEROES: АРМИЯ МРАКА – 2333
97812140096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3650
Nokia 6100
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7610
Samsung C100
Samsung C110
Samsung D500
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

БОЙ С ТЕНЬЮ – 2333
97799570096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3510i
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7600
Nokia 7610
Samsung C100
Samsung C110
Samsung D500
Samsung E700
Samsung E800
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S65
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

РЕАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ 2005 – 2555
97758380096

Alcatel 756
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola E550
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V980
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3510i
Nokia 6100
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7610
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E700
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X460
Sharp GX20
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson F500i
SonyEricsson K300
SonyEricsson K500
SonyEricsson S700i
SonyEricsson T630
SonyEricsson V800
SonyEricsson Z600

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФЛИННА – 2333
97776440096

Alcatel 735i
LG C1100
Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 6100
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6820
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Samsung C100
Samsung C110
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K700i

NECROSEED – 2333
97816170096

Alcatel 735i
LG L3100
Motorola E398
Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7260
Nokia 7600
Samsung E330
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung X400
Samsung X460
Samsung X600
Sharp GX27
Sharp GX32
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens S65
SonyEricsson F500i
SonyEricsson K500
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ТУР ДЕ ФРАНС – 2555
97435820096

Alcatel 565
Motorola C650
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3650
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6680
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7600
Nokia 7610
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E700
Samsung E800
Samsung X450
Siemens C65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson F500i
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson S700i

SPLINTER CELL: ТЕОРИЯ ХАОСА



РАЗРАБОТЧИК:	gameloft
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.gameloft.com

Нет покоя старине Фишеру. Ubisoft с завидным упорством клепает новые части Splinter Cell, a Gameloft столь же методично портирует их на мобильные телефоны. Разница только в том, что на платформе Java проект действительно становится раз от раза лучше.
Графика преобразилась на порядок, что, впрочем, не удивительно. Идет дождь, на заднем плане мелькают поезда, а вода плещется, как настоящая. Правда, оценить все это по достоинству смогут лишь владельцы продвинутых телефонов.
Если вы уже успели забыть, Фишер – супер-агент, без устали борющийся с мировым злом и пропагандирующий гуманизм. Да, убивать в этой игре по-прежнему не принято. К врагам можно подползать змейкой и вырубать их руками, резать ножом и даже забрасывать дротиками. Но за каждое убийство у вас будут отниматься очки, так что не стоит пренебрегать правилами stealth-action. Хотя, в крайнем случае, любого противника всегда можно расстрелять. Помимо любимого пистолета с глушителем нам теперь полагаются гранаты, взрывчатка и даже автономные дроиды. Жаль, палить на ходу герой так и не научился – шутером игре не бывать.
Наш главный союзник – мрак. Спрятавшись в тени, можно скрыться от охранников или незаметно подкрасться к ним со спины. Если нас обнаружат, сработает тревога, и остальные враги некоторое время будут настороже.
Семь миссий проистекают на трех великолепных уровнях, один из которых – ракетная шахта – создан специально для мобильной версии «Теории Хаоса». Надо отметить, что миссии сопровождаются довольно неплохой озвучкой, что по-прежнему остается редкостью для Java-игр. Это, без сомнения, лучший stealth-action для мобильных телефонов на сегодня. ■

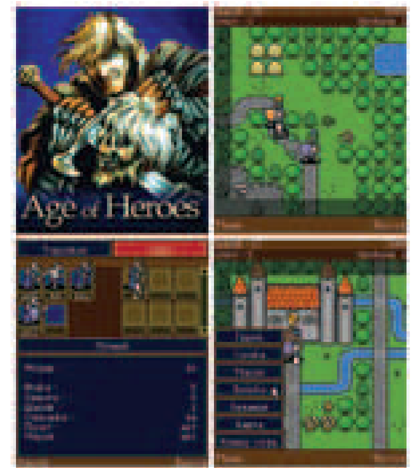


AGE OF HEROES: АРМИЯ МРАКА



РАЗРАБОТЧИК:	QPlaze-RME
ЖАНР:	Strategy
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://quest.qplaze.com

Жил да был один очень добрый и безмерно порядочный рыцарь. Но однажды в странствиях он нашел древний артефакт зла. Не выдержав искушения, он превратился в ужасного демона, наплодил скелетов и зомби на окрестных кладбищах и отправился завоевывать мир.
Вот такую нехитрую историю нам рассказывают перед тем, как выставить из родного замка с наказом без злодейской головы назад не возвращаться. Увы, боец из нашего героя никудышный, так что придется для начала сколотить свою армию. Существ в игре всего лишь десяток, зато нанять их можно великое множество. Но для этого нужны деньги, которых у нас тоже, само собой нет. Придется благородному рыцарю носиться по окрестностям (а это целых 15 экранов), выполняя разные идиотские поручения. Как вам полсотни мечников, разыскивающих лекарство для больного трактирщика? Зато некоторые особо щедрые обыватели вознаградят нас ценными артефактами и заклинаниями, дабы и от героя в бою был хоть какой-то толк. Кстати, система сражений целиком и полностью копирует Heroes of Might & Magic, вплоть до набора опыта и повышения уровней, с той лишь разницей, что мы не можем оценить вражеское войско до боя. Так что сохраняйтесь чаще – мне пришлось начинать сначала после полутора часов игры!
Желающие разобраться в этом сказочном мире получше и пообщаться с его фанатами советую посетить официальный ресурс игры – http://www.qplaze.com. ■



БОЙ С ТЕНЬЮ



РАЗРАБОТЧИК:	QPlaze-RME
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	3
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.qplaze.com

Появившийся не так давно фильм «Бой с тенью» побил все рекорды российского кинопроката, а вот игровая «карьера» проекта явно не задалась, по крайней мере, если оценивать его качество. Хотя громкое имя с лихвой компенсирует средненький геймплей.
Задумано все великолепно, возможно поэтому и хочется пройти игру до конца. На семи уровнях мы управляем четырьмя разными героями. Сначала деремся на ринге за Артема против непобедимого противника, пытаясь отбиться от него единственным ударом. Естественно, этим поединком его участие в игре не ограничится. Затем в шкуре некого киллера отстреливаем одноликих бандитов в баре. Выдержав эту атаку клонов, мы отправляемся пинать крыс в больничный подвал в роли очаровательной Вики. Проклятые твари, видимо, объелись местных таблеток и в два счета могут разделаться с девушкой. Роль Тимохи гораздо интереснее, ему придется повоевать с целым батальоном спецназа. Карта мизерна, а вооруженные автоматами враги лезут со всех сторон – тут наконец-то придется поработать головой, правильно чередуя удары кастетом и стрельбу. Игра интересна благодаря постоянному развитию сюжета и смене декораций. И если выглядят они прилично, то на анимацию персонажей запала разработчиков уже не хватило. Один тип врагов на уровень и не слишком послушное управление тоже не добавляют процессу азарта. Мы не будем рекомендовать игру широкому кругу геймеров, но поклонники фильма наверняка найдут в ней немало достоинств. ■



РЕАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ 2005



РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	5
ЦЕНА	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.gameloft.com

Футбольных симуляторов на мобильных телефонах, скоро будет больше, чем наборов эротических слайдов. Но Gameloft, как всегда, впереди планеты всей. Устав удивлять нас графическими наворотами, создатели придумали новый элемент игры – моральный дух. В зависимости от него изменяются все характеристики футболистов. Мало им миллионных контрактов, так теперь придется еще и делать их счастливыми. После матчей спортсменам необходимо общаться с прессой, и в зависимости от ответов будет меняться настроение ваших подопечных. Придется теперь работать и на публику. Чередуя пасы и различные удары, можно раззадорить болельщиков, которые в свою очередь поднимут «боевой» дух команды.

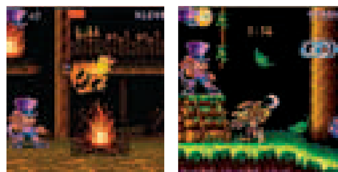
Однако показать красивую игру довольно легко, поскольку футболисты очень хорошо управляются. Благодаря хорошему 3D-движку спортсмены двигаются плавно и четко, поэтому очень легко попадать по мячику, а немного набив руку, и показывать высший пилотаж, вроде игры головой. Проект не привязан к конкретным кубкам или чемпионатам, поэтому вы можете выбрать одну из 32 национальных команд и 16 клубов. Кстати, это практически единственный мобильный симулятор футбола, использующий лицензированные имена футболистов. В остальном игра похожа на многочисленных конкурентов. Мы составляем команду, выбираем стратегию матча, а потом в течение нескольких минут (длительность встреч регулируется) стараемся забить побольше голов... Во всех смыслах. На моей памяти еще не было проекта, в котором можно с такой легкостью отправлять вражеских футболистов к доктору. Игра одинаково хорошо смотрится на всех телефонах, но проблем с управлением не возникнет разве только у обладателей N-Gage.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФЛИННА



РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com



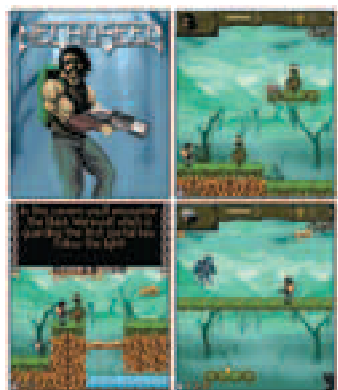
Флинн – это маленький человечек с большими ушами, который очень любит азартные игры и детей. Поэтому в свободное от преферанса время, он носится по сказочным мирам, истребляя чудовищ из их ночных кошмаров. Хотя, на самом деле, многие из чудищ гораздо симпатичнее его. Врагов можно убивать, отстреливаясь игральной колодой или прыгая на них сверху, что гораздо труднее. Поэтому на низком уровне сложности у нас неограниченный боезапас, на среднем – всего лишь пять карт, а на высоком их и вовсе нет. Придется обходиться одними ногами. В остальном проект похож на обычный платформер – яркая детализированная графика, вполне сносная озвучка и классические препятствия, вроде огромных костров. Плохо только, что сохраняться самому нельзя (а прыгать на противников отнюдь не просто), для этого необходимо найти специальный сундучок. Впрочем, разбросанные повсюду зелья тоже оказываются не лишними. Не знаю, снятся ли вам в кошмарах красные демоны, но игра вам обязательно понравится.



NECROSEED



РАЗРАБОТЧИК:	Cocoasoft
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://games.cocoasoft.com



Довольно красивая и невероятно мрачная игра, с соответствующим сюжетом. Ужасные демоны захватили мир, превратив его в омерзительное болото. Только новое поколение людей – сталкеры – способно очистить мир от этого зла. Нам, понятное дело, вверяют одного из них с большой пушкой в придачу. По сути, перед нами банальный шутер. На каждом уровне нужно перестрелять всех врагов, а для этого – собрать разбросанные повсюду патроны. Работой демоноборца не дает насладиться только непослушное управление. Чтобы запрыгнуть на следующую платформу, приходится выверять каждый миллиметр. Так что игра обычно заканчивается попыткой убежать от очередного вурдалака.

ТУР ДЕ ФРАНС



РАЗРАБОТЧИК:	In-Fusio
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.in-fusio.com



Игра поведает о нелегких буднях велосипедистов-наркоманов. Управление производится стрелочками, и от нас требуется лишь быстро ехать вперед, объезжая редкие препятствия. Но наш подопечный явно прогуливал тренировки, поэтому быстро выдыхается за считанные секунды. Так что, чтобы доехать до финиша, придется собирать разбросанные по трассе аптечки с очередной дозой. Поучаствовать можно сразу в четырех видах гонок (Mountain, Individual, Team Time Trial и Classic), выбрав одного из семи спортсменов, каждый из которых обладает уникальными характеристиками. Хотя, кого бы вы не избрали, для победы все равно необходимо всего лишь собрать все стимуляторы.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Dance Dance Revolution

Инженеры Konami все время ищут новые пути развлечь посетителя аркады. Dance Dance Revolution попала точно в цель: для многих именно этот автомат стал символом современной аркады. Танцевальная революция свершилась; к Dance Dance Revolution тянулись люди, которые раньше на автоматы посмотреть боялись. Появились десятки клонов и различных версий машины, «домашние» версии и специальные коврики-контроллеры. Понеслось!

Вокруг простейшей мысли в Konami смогли создать целый культ. Главная идея «ритмичной игры» – нажимать на кнопки в такт музыке – использована в добром десятке проектов, начиная Space Channel 5 и заканчивая GTA: San Andreas. Авторы DDR не слишком усложнили главную идею: по экрану снизу вверх ползет последовательность стрелок. В верхней части дисплея – трафарет. В тот момент, когда стрелка совпадает с трафаретом (момент этот легко предсказать, зная скорость движения стрелки с расстояние до трафарета), необходимо давить соответствующую кнопку. И вот революционная идея DDR: к черту контроллер! Вместо кнопок – «плитки», вмонтированные в платформу. Нажимать – ногами, а уж создатели игры позаботятся, чтобы движения игрока-профи хорошо ложились на мелодию и были похожи на танец. Однажды придумав эту простую и гениальную схему, Konami выпустила восемь версий DDR (так называемых «миксов»), нисколько не меняя концепцию – появлялись и пропадали песни, уровни сложности и режимы игры, но однажды изобретенная схема игры оказалась совершенной, как









1 СУЩЕСТВУЕТ ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО DDR-МАШИН, А ЕВРОПЕЙСКИЕ, АМЕРИКАНСКИЕ И ЯПОНСКИЕ ВЕРСИИ СУЩЕСТВЕННО ОТЛИЧАЮТСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА. 2 АВТОМАТ ИЗНАЧАЛЬНО ЗАДУМАН ПОД ДВОИХ ИГРОКОВ, НО МОЖНО ПЛЯСАТЬ В ОДИНОЧКУ НА ВСЕЙ ПЛАТФОРМЕ СРАЗУ. ВЫГЛЯТ ОБАЛДЕННО! 3 АВТОМАТ В КИНОТЕАТРЕ «РОДИНА» – ЕДИНСТВЕННЫЙ, В КОТОРОМ РАБОТАЕТ БЛОК ЧТЕНИЯ КАРТ ПАМЯТИ. НО ПОМНИТЕ: НУЖНА КАРТА ОТ SONY ДЛЯ ПЕРВОЙ PLAYSTATION 4 АРКАДОЙ ЭТО НЕ НАЗОВЕШЬ, НО ДЛЯ ПЕСЕН И ПЛЯСОК – ТО, ЧТО НАДО.

Скорее в номер!



SNK Playmore и Arc System Works обожают каждый год выпускать новые версии своих файтингов: King of Fighters и Guilty Gear соответственно. Только-только в Японии вышел King of Fighters Neowave для PS2, как компания уже готовит следующий аркадный файтинг: King of Fighters XI появится в японских аркадах этой осенью. В одно время с ним нагрянет и Guilty Gear XX Slash: The Midnight Carnival – как водится, с минимумом изменений в устоявшемся геймплее, парой новых персонажей и Солом в костюме Кая. Ух ты.

ХОЧУ!



Мы фотографировали автомат Dance Dance Revolution, расположенный в московском кинотеатре «Родина» по адресу Семеновская площадь, дом 5. Проще всего добраться туда пешком от станции метро Электрозаводская. В холле кинотеатра стоят еще полдюжины машины, среди них Time Crisis 2, The House of the Dead 2, Daytona USA 2 и Battle Gear 3. Хотите найти танцевальную машину рядом с вашим домом? Бемани-фанатики собирают информацию о всех версиях DDR, обнаруженных в России. Смотрите сами по адресу http://bemafia.ru/locations.



«Тетрис» или «Арканоид». Сейчас в аркадах проще всего найти последний, восьмой микс, так называемый Dance Dance Revolution Extreme – в машине несколько сотен песен, начиная от ремиксов на всеми любимые хиты вроде Captain Jack или We Will Rock You и заканчивая подборкой редкой японской попсы, в том числе – песня из первого опенинга аниме Rurouni Kenshin (Samurai X). Благодаря мастерству разработчиков, у каждой песни есть свое лицо, своя уникальная последовательность степов и движений. Dance Dance Revolution можно смело назвать самой популярной аркадной игрой в мире: одних фанатских сайтов – десятки. Ежегодные чемпионаты – всегда пожалуйста. Так называемые «фристайлеры» придумывают свои танцы для существующих песен и соревнуются в артистизме и хореографии. Поклонники игры создали множество неофициальных «миксов» – одни только песни из аниме набились в пять огромных сборников, играть в которые на автомате, впрочем, нельзя. Своя система онлайн-рейтинга игроков есть даже в России! Благодаря простейшему геймплею Dance Dance Revolution пользуется огромной популярностью у девушек и людей, не интересующихся игровыми автоматами; серьезная физическая нагрузка привлекает людей, предпочитающих здоровый образ жизни. Extreme-версия машины идеально предназначена для соревновательной игры: чем точнее вы попадаете в ритм, тем больше набираете очков; после танца выдается «буквенный» рейтинг от E до заоблачного AAA – в Интернете несложно найти видео мастеров, исполняющих сложнейшие песни на высшие оценки. В Konami быстро увидели потрясающий успех танцевальных автоматов (их часто объединяют в общую группу «Бемани»-машин). Шустрые корейцы мгновенно сработали альтернативный автомат под названием Pump it Up!, который также часто встречается в наших аркадах. Американцы выпустили свою версию под названием Into the Groove (в России не встречается). В нашей стране волна популярности захлестнула танцевальные автоматы благодаря удивительной ParaPara Paradise, о которой мы расскажем в следующем номере. Следите за публикациями и помните: запись в танцевальные революционеры идет на российском сайте сопротивления по адресу http://bemafia.ru. ■







5 ПОРУЧНИ ПРИДУМАНЫ ДЛЯ ТЕХ, У КОГО ТУЛОВИЩЕ НЕ УСПЕВАЕТ ЗА НОГАМИ. НА ВЫСОКОЙ СЛОЖНОСТИ НЕ КАЖДЫЙ МОЖЕТ УДЕРЖАТЬСЯ НА ПЛАТФОРМЕ. 6 НАГЛЯДНАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ: СТРЕЛКИ ДОЕХАЛИ ДО ВЕРХУ – ПРЫГАЙТЕ НА НУЖНЫЕ ПЛИТКИ. 7 ЗАЛ РЕКОРДОВ УЖЕ ЗАБИТ ДОСТИЖЕНИЯМИ РУССКИХ ИГРОКОВ. НУ, КТО ЛУЧШЕ? 8 НА ВЫСОКОЙ СЛОЖНОСТИ ИГРА ИДЕТ НА ИЗНОС: ЧАСТЕНЬКО ИГРОКИ СХОДЯТ С ДИСТАНЦИИ ПОСЕРЕДИНЕ ПЕСНИ. ТО-ТО ЖЕ. DDR – ЭТО ВАМ НЕ КНОПКИ НА ГЕЙМПАДЕ ДАВИТЬ.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. После ESWC 2005 Grand Final наступило некоторое затишье – геймеры схоронились по своим клубам и начинают подготовку к российским отборочным на WCG. А потому в сегодняшнем выпуске не будет традиционного большого репортажа. Взамен мы постарались дать вам как можно больше интересных новостей, а также рассказать о текущих онлайн-лигах. Также в номере: клановый трансферт и тактика Warcraft III: The Frozen Throne за Орду.

Новости WCG Russia 2005

Оргкомитет World Cyber Games 2005 Russian Preliminary за две недели до начала городских отборочных по Counter-Strike сообщил, что на турнире будет использоваться старая версия «Контры» под номером 1.6, а не CS: Source, как это было объявлено с самого начала. Данное решение связано вот с чем: движок Half-Life 2, на котором также сделан и CSS, недостаточно хорош для проведения на нем турниров высокого уровня. Все дело в малом количестве FPS (кадров в секунду), выдаваемых компьютером, а, как известно, профессиональные геймеры крайне требовательны к мощным машинам. Тем не менее, на Большом Финале в Сингапуре в любом случае планируется CS: Source. Главное, чтобы команда-чемпион российской квалификации успела привыкнуть к практически незнакомой для себя игре. ■



НА WCG 2005 RUSSIAN PRELIMINARY БУДЕТ COUNTER-STRIKE 1.6 ВМЕСТО CS: SOURCE.

Virtus.Pro в четвертьфинале Euro Cup

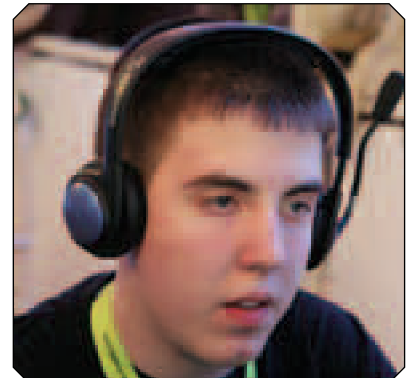


Столичный клан Virtus.Pro (чемпион мира по версии ACON5) вышел в 1/8 плей-офф самых престижных онлайн-состязаний по Counter-Strike – Clanbase Euro Cup 11. В первом раунде «олимпийки» россияне со счетом 16:7 на de_dust2 (демо-запись боя ищите на диске к журналу) выиграли у голландцев из Champions и в четвертьфинале сразятся с кланом Ocrana (Германия). В случае победы следующими соперниками VP станут знаменитые немцы из Mouz или скандинавы из PlanB. В другой части турнирной сетки основная борьба развернется между Clan-IT (Дания) и Fnatic (Швеция). Если «Виртуса» пробьются дальше, они превзойдут собственный рекорд выступления на Euro Cup. До них лишь москвичи из Emax в восьмом сезоне Кубка добрались до 1/8 розыгрыша, но сразу же слили финнам из DSkyline. ■

Сборная России по Warcraft III в финале ENC

Национальная команда по Warcraft III: The Frozen Throne выступит на LAN-финале турнира ESL European National Cup. В стыковочном матче за путевку россияне встретились с Данией. Первую битву предстояло провести капитану сборной – Deadman'y, и он не подвел, всухую обставив Bjarke. Затем последовала вторая победа Point'a над WraLth, а вот третий поединок между москвичом Caravaggio и Ciara завершился в пользу дуэлянта из Скандинавии. Решающее очко в копилку отечественной сборной принес Abver, разгромивший в пух и прах Rholle. Парные матчи 2x2 не понадобились вовсе. Теперь за звание чемпионов Европы помимо нашей команды сразятся шведы, немцы и французы, причем у россиян наибольшие шансы на кубок, так как у противников в составе максимум по одному действительно высококлассному бойцу. Главное, чтобы Caravaggio успел набрать подходящую форму к финалу ENC, который, кстати, состоится в рамках выставки Games Convention (Германия) с 19 по 21 августа. ■





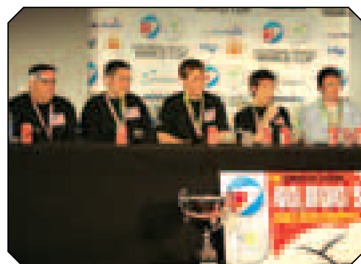
WC3L – начало восьмого сезона

Вот-вот откроется восьмой сезон регулярной лиги по Warcraft III: The Frozen Throne – WC3L. Недавно четыре команды прошли квалификацию по Интернету: GoodGame, Incredible Teamaction, plan-B и Pentagram. Последняя, состоящая в основном из поляков, в решающем матче со счетом 3:1 одолела чуть ли не единственных на турнире россиян – Team e-sports4extreme. Еще восемь кланов (Four Kings, Teamplay.it, fnatic, Mouz, mTw, mYm, RSGaming и SK Gaming) получили приглашение от организаторов как призеры предыдущих розыгрышей. Главные фавориты предстоящих соревнований, безусловно, «Четыре Короля». За них выступают абсолютный чемпион мира голландец 4K.Grubby и обладатель золотой медали ESWC 2004 – 4K.FoV из Южной Кореи. Тягаться с 4K под силу разве что бойцам из Schroet Kommando во главе с москвичом Deadman'ом. Соратники у него подобрались крепкие – это украинец HoT, болгарин Insomnia, а также приступивший после длительного перерыва к тренировкам швед MaDFroG. Напоминаем, что четыре лучшие по итогам сезона команды соберутся на LAN-финале, где и определят победите-



ForZe: хождение по мукам

Не успели утихнуть страсти ESWC 2005 Grand Final, турнир уже аукнулся отечественным CS-командам. Playground.ForZe, победительница российской квалификации, сыгравшая на Кубке мира из рук вон плохо (три поражения в трех матчах во второй групповой стадии), вернувшись домой, поредела на половину: Flatra, brhr и Ex. Естественно, «беженцы» долго без дела не сидели и тут же основали новый клан с красноречивым названием CSKA (мы не знаем, имеет ли оно отношение к одноименной спортивной организации). К «блудным сынам» примкнули Hooch и HEL1, покинувшие Mighty44. Еще одну горячую новость сообщили геймеры из Санкт-Петербурга. Знаменитый Rider («золото» WCG 2002 в составе M19) решил завязать с тренировками. В последние месяцы экс-чемпион мира выступал за питерцев из Arctica, и его уход печально скажется на выступлении команды. Место Райдера занял Noodless. И, наконец, неожиданное известие пришло из-за океана – Sunman из Complexity, победитель ESWC 2005, великолепно проявивший себя на французских соревнованиях, также завязал с Counter-Strike. Вместо него за coL будет играть Exodus (бывший боец GamerCo). ■



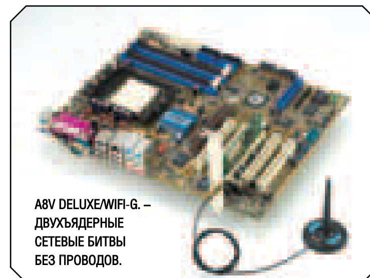
На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.18 для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, коллекция демо-записей с Electronic Sports World Cup 2005, ролики Counter-Strike с Euro Cup 11, CAL Invite, CSCL II и Clanbase Nations Cup, рипleи с отборочных WC3L #8, In Cup, IGE и Battle.Net Ladder, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Кибер-технологии

ASUS уже готова к безболезненному переходу на многоядерные процессоры.

Современные игры требуют все большей производительности от вашего компьютера, что создает необходимость постоянной модернизации системы. Появление двухъядерных процессоров ознаменовало начало новой эры компьютерных вычислений, а компания ASUS предложила наиболее безболезненный вариант перехода на новые «камни».

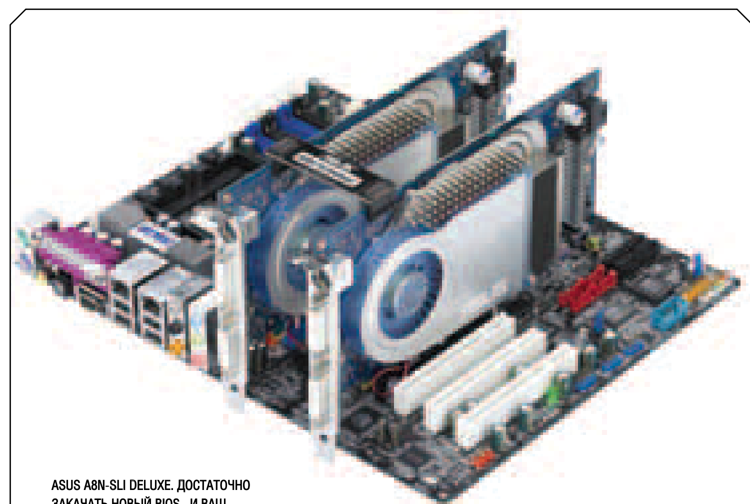


A8V DELUXE/WIFI-G. – ДВУХЪЯДЕРНЫЕ СЕТЕВЫЕ БИТВЫ БЕЗ ПРОВОДОВ.

Как известно, многоядерность в настоящее время является основополагающей тенденцией развития процессорной индустрии. Достаточно посмотреть на новые приставки Sony Playstation 3 и Microsoft Xbox 360, которые используют multi-core «камни» от IBM, а разработчики консольных приложений в настоящее время готовятся «загрузить» эти процессоры по максимуму. Судя по всему, уже в 2006 году прогеймерам, использующим обычные компьютеры, представят игры, в которых будет трудно обойтись без двухъядерных CPU. По словам вице-президента Epic Games Марка Рейна, нас ждет более реалистичный обсчет физической модели мира и «думающий» AI. Рейн утверждает, что Unreal Tournament 2007 будет в тысячи раз более детализированным, чем версия 2004 – появится больше полигонов, частиц, шейдеров и световых эффектов.

ПК на базе материнских плат ASUS и двухъядерных «камней» идеально подойдут для выполнения нескольких приложений одновременно. При использовании неоптимизированного софта выигрыш в производительности может быть получен благодаря операционной оболочке, которая, умея работать с несколькими ядрами, сможет оптимально распределить нагрузку на них. И несмотря на то, что разработчики игр до сих пор не воспользовались этим нововведением, мы уже сейчас можем запустить параллельное исполнение игры и ресурсоемкого процесса (скажем, архивирование WinRar'ом или сжатие видео XviD'ом) без особого вреда для fps.

Самое интересное, что появление двухъядерных процессоров не означает, что счастливым обладателям материнских плат ASUS A8N-SLI, A8N-SLI Deluxe, A8N-E, A8V и A8V Deluxe придется раскошеливаться на апгрейд – все вышеперечисленные наборы системной логики от ASUS уже поддерживают CPU с двумя ядрами от AMD, вам потребуется лишь обновить BIOS. ■



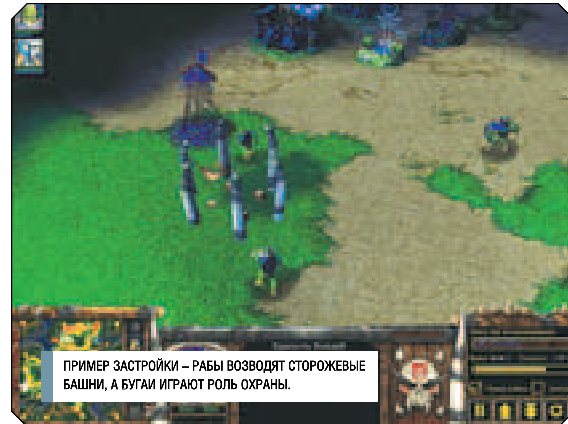
ASUS A8N-SLI DELUXE. ДОСТАТОЧНО ЗАКАЧАТЬ НОВЫЙ BIOS, И ВАШ КОМПЬЮТЕР СТАНЕТ СОВМЕСТИМ С ДВУХЪЯДЕРНЫМИ ПРОЦЕССОРАМИ.

Тактика Warcraft III: The Frozen Throne за Орду

Во Франции завершился чемпионат мира по Warcraft III: The Frozen Throne – Electronic Sports World Cup Grand Final. Как и всегда, внимание болельщиков было приковано к 4K.Grubby, который не знает поражений вот уже на протяжении нескольких месяцев. И никто не может понять, каким образом молодому голландцу, мастеру Орды, удается держаться на вершине так долго. Сейчас мы разложим по полочкам тактику Грабби в ключевых матчах на ESWC 2005.

В начале дуэли дается Дом Вождей и четыре раба. Приступайте к закладке Алтаря Бури и наймите еще нескольких тружеников. Как только золото из рудника потечет в полную силу, возведите Логово орков, а при накоплении средств – Казармы. В качестве первого героя выбирайте Мастера Клинка с заклинанием «Стремительность» (в дальнейшем развивайте «Иллюзию»). Отправьте одного работника исследовать карту, – зная расположение противника, легче заранее подготовиться к обороне. И дальше нанимайте рабочую силу – вам потребуется древесина. Когда индикатор постройки бараков достигнет половины, установите дополнительные Логова орков. Затем приступайте к тренировке Бугаев. Появившимся героем разведайте соседние земли. Ваша цель – обнаружить неприятельские войска и попытаться с помощью «Стремительности» уничтожить раненых юнитов. Если повезет, помешаете оппоненту разбить вторую базу, однако при малой численности собственной армии разрушением особо увлекаться не стоит. Лучше, устроив переполох в стане врага, отступить и заняться прокачкой вашего командира. На нейтральных монстров нападайте только при поддержке 2-3 Бугаев.


ЕСЛИ НА ВАШИХ БОЙЦОВ ПОПАЛ «ВОЛШЕБНЫЙ ОГОНЬ», ЛУЧШЕ ОТСТУПИТЬ, ПОКА ЧАРЫ НЕ СПАДУТ.


ПРИМЕР ЗАСТРОЙКИ – РАБЫ ВОЗВОДЯТ СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ, А БУГАИ ИГРАЮТ РОЛЬ ОХРАНЫ.

Если вам удалось изрядно потрепать противника, прибегните к следующему маневру – разыщите его владения и спрячьте в ближайшем лесу нескольких рабов. Затем вступите в схватку с солдатами соперника, а сами незаметно сколотите парочку Сторожевых башен (вам понадобится Лесопилка). Именно так действовал Grubby в матче против россиянина SK.Deadman'a на карте Древний Храм и победил. В это же время усовершенствуйте главное здание до Крепости Вождей – на случай неудачной застройки вам как нельзя кстати придется второй герой. По мере готовности вышек подводите к ним всех бойцов – скорее всего, противник из кожи вон полезет, лишь бы не оказаться в западне.

Другая стратегия, которую голландец использовал на турнире, считается более надежной, и тут вся надежда на умелое управление войсками в мини-стычках, а не на неожиданность. Начало битвы обычное – прокачка Мастера Клинка при поддержке Бугаев. Но вместо Лесопилки необходимо сразу же выполнить upgrade Дома Вождей. Обязательно постройте Лавку Знахаря, в которой продается множество полезных предметов, например, лечебные эликсиры и зелья, «Отвар Просветления», зелье маны (последние два – для применения магии) и «Свиток Ускорения». Вторым героем выбирайте Вождя минотавров с заклинанием «Волна Силы» (также развивайте «Выносливость»).

Следите за индикатором расходов и, чтобы вашим войскам всегда хватало пищи, время от времени сооружайте новые Логова орков. Теперь осталось нанести решающий удар. На базе возведите два Зверинца – основу вашей армии составят Волчьи Всадники со способностью «Ловчий». Эти создания отлично дерутся и вдобавок наносят повышенный урон зданиям. Для успешной атаки включите в строй Кодых и, конечно же, Бугаев. Если ваш противник – Ночной Эльф, опасайтесь «Волшебного огня» Друидов-воронов, ослабляющего броню ваших юнитов. Если у соперника преобладает авиация, в Зверинцах тренируйте Виверн – их должно быть не менее шести штук. Также наймите 3-4 Нетопырей, которые с помощью «Самоубийства» смогут устроить настоящий кавардак во вражеском небе. ■


НА НЕКОТОРЫХ КАРТАХ ПОПАДАЮТСЯ «ИСТОЧНИКИ ЖИЗНИ» – ПОДВЕДИТЕ К НИМ ВАШИХ РАНЕНЫХ СОЛДАТ ДЛЯ ИЗЛЕЧЕНИЯ.


ПОКА ОДИНОКИЙ БУГАЙ ОТВЛЕКАЕТ ВНИМАНИЕ ПРОТИВНИКА, ПОПРОБУЙТЕ НЕЗАМЕТНО ЗАСТРОИТЬ ВРАЖЕСКУЮ БАЗУ ВЫШКАМИ.

В прошлом номере «Страны Игр» в рассказе про чемпионат по «Ил-2 Штурмовик» были неверно указаны результаты турнира. Второе и третье место на турнире заняли FB.VikS (Москва) и ROSS_Jump (Владивосток) соответственно. Мы приносим свои извинения за допущенную ошибку.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: большой репортаж с Electronic Sports World Cup 2005, результаты World e-Sports Games 2005 и тактика Warcraft III: The Frozen Throne 1x1.

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Semagic 1.5.1.9

http://semagic.sourceforge.net

Утилита, которая существенно облегчит жизнь любителям блогов (LiveJournal, Atom). Она позволяет добавлять и редактировать записи в журнале, вставлять картинки, проверять правописание и т.д. Поддерживает русский язык.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 690 Кбайт

TeamSpeak 2

http://www.goteamspeak.com

Ключ к успеху в онлайновой игре – голосовое общение с партнерами по команде. TS стал законодателем моды – минимальный трафик, удобный поиск серверов, автоматическая регулировка громкости, приватный чат и многое другое.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 5800 Кбайт

Mouserate Switcher 1.1

http://www.softpedia.com

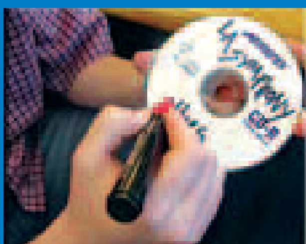
Разгон мыши?.. А почему бы и нет! Маленький твикер поднимет частоту опроса USB-грызуна со стандартных 125 Гц (1 опрос каждые 8 миллисекунд) до 250 Гц (4 мс), 500 Гц (2 мс) и даже 1000 Гц (1 мс!). Теперь вы недосягаемы!

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 31 Кбайт

ВСЕ >

МУЗЫКА В СЕТИ – ЭТО ПЛОХО...

Согласно отчету Международной федерации индустрии звукозаписи (IFPI), положение с онлайновым пиратством продолжает оставаться напряженным, особенно в странах с высоким уровнем распространения широкополосного доступа в Интернет. Хуже всего дело обстоит в Канаде, где ежемесячно происходит не менее 130 миллионов нелегальных закачек музыкальных файлов. В Корее, где скоростной доступ есть почти у каждого, пиратское скачивание MP3-музыки уже сократило легальную продажу рингтонов для мобильников вдвое.



СПАМ-ФИЛЬТРЫ НЕ ПРОШЛИ «ПОЛЕВЫХ ИСПЫТАНИЙ»

Рабочая группа проекта «АнтиСпам» (http://www.ifap.ru/as/index.htm) опубликовала предварительное заключение о тестировании российских спам-фильтров в реальных условиях. В отчете, названном «Спам-фильтрация: полевые испытания», объединены данные по эффективности сегодняшних средств противодействия спаму, а также выявлены некоторые побочные эффекты фильтрации почты. Проверке подверглись «Спамооборона» (почтовая система Яндекса) и «Спамтест» (Mail.ru).

Увы, согласно предварительным выводам авторов отчета, все не так уж и здорово. Автоматическая фильтрация электронной почты может привести как к пропуску спама, так и к удалению легитимных писем. Отмечено, что «Спамооборона» показала преимущество перед «Спамтестом». Однако Яндексу все равно следует доработать свою систему в части фильтрации сообщений на английском языке.

Комментируя публикацию отчета, координатор «АнтиСпама» Евгений Альтовский отметил, что даже после применения спам-фильтрации остается необходимость просмотра полученных сообщений вручную, чтобы не допустить удаления легитимных посланий.

По словам Альтовского, «при тщательной настройке спам-фильтры могут частично избавить от спама, однако даже наш корпоративный фильтр, который ежедневно в течение 4 месяцев обучался распознавать спам, иногда помечает легитимные письма как возможный спам, а спам – как легитимные письма. Соответственно, необходимость ручного разбора входящей корреспонденции остается...».

GOOGLE НАПЛЕВАЛ НА РОССИЙСКИЕ ЗАКОНЫ

Полноцветные спутниковые фотографии нашей планеты предоставляет всем желающим сервис Google Maps (http://maps.google.com), появившийся в Интернете весной этого года. Сначала там была представлена лишь территория США и Канады, но вскоре к ним присоединилась Великобритания. Сегодня же доступна уже вся территория планеты Земля.

Детализация снимков поражает. Большинство из нас никогда не видело свой дом даже с высоты птичьего полета, не то что из космоса. Теперь же, пожалуйста, любуйтесь – вот Красная площадь или, например, московские районы Митино и Люблино, отснятые с таким качеством, что на снимках видны даже отдельные автомобили. Да что там Москва, вся Россия! А благодаря сплошной системе координат, в искомом городе можно найти даже улицу — достаточно ввести ее координаты в адресную строку браузера. Небольшая подборка прямых ссылок на основные города нашей страны есть на сайте «Вебпланеты» (http://www.webplanet.ru/news/internet/2005/6/28/cosmos.html).

Единственное предупреждение – не шутите с увеличением масштаба рассматриваемого снимка! По соображениям секретности наше законодательство запрещает доступ гражданским лицам к детализированным спутниковым снимкам и картам, но Google Maps оно не указ. И если вы видите на снимке частный дом или, не дай бог, автомобиль, остановитесь – это нарушение закона.

МАЙКРОСОФТ НАС ПОМЕТИТ...

Очередную попытку внедрить свою технологию фильтрации спама предпринимает в эти дни корпорация Майкрософт. Ключевой пункт нововведения – понятие Sender ID ("Идентификатор отправителя"). Алгоритм работы на основе такого идентификатора весьма прост. Если пришедшее на e-mail письмо не содержит Sender ID, то оно считается спамом и уничтожается.

Такой подход многие эксперты посчитали нарушением тайны переписки, и, казалось, введение Sender ID для пользователей электронной почты отложено в долгий ящик. Однако не прошло и десяти месяцев со времени последнего упоминания Биллом Гейтсом об этой технологии, как стало известно – она опробована на почтовых сервисах Hotmail и MSN.

Этими службами пользуются миллионы человек (ссылка на Hotmail присутствует во многих продуктах Майкрософта), поэтому у корпорации есть возможность внедрить эту технологию силой. Всем другим почтовым службам, скорее всего, придется последовать за софтверным гигантом, ведь в противном случае письма без идентификато-

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...73.2% тех, у кого компьютер есть дома, включают его, чтобы поиграть в компьютерные игры, 50.9% – чтобы послушать музыку или посмотреть видео, а 42% – чтобы напечатать какой-либо текст.

...В России, по данным психиатров, до 80% школьников в возрасте 12-13 лет страдают компьютерной зависимостью. Больные испытывают постоянную потребность в компьютерной игре, понимая при этом ее практическую бесполезность. Такой конфликт между «Я реальным» и «Я виртуальным» вызывает депрессии и психические расстройства.

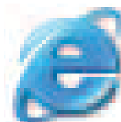
...Государственное унитарное предприятие «Почта России» планирует к концу 2005 года оборудовать пунктами коллективного доступа (ПКД) в Интернет 10 тысяч отделений почтовой связи. Пока «подключенных» пунктов в нашей стране лишь 3 тысячи.

...34% из проданных в 2004 году в мире музыкальных дисков были пиратскими. В России же уровень пиратства составляет 66%, а контрафактные диски экспортируются в 27 стран Европы и Америки.

...В течение ближайших 5 лет 25% западноевропейских семей откажется от услуг операторов фиксированной телефонной связи в пользу интернет-телефонии и мобильной связи.

...Среднестатистический американец смотрит 4.9 кинофильма в год. Причем лишь 22% жителей США считают кинотеатр любимым местом просмотра, а 73% предпочитают смотреть кино дома. 47% американцев считают, что фильмы, в целом, стали хуже, чем раньше.

...В Австралии приняты поправки к законодательству, согласно ко-





Мини-игры

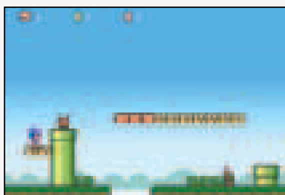
Наш выбор

Популярные герои вдохновляют разработчиков мини-игр на неожиданные, и даже невероятные ходы. То Соник приходит в гости к Марио, то Марио борется со злодеем, которым оказывается… тут мы замолкаем, чтобы не портить впечатление от забавного квеста и других игрушек.

SONIC LOST IN MARIO WORLD

http://www.anafor.ru/games/arcade/sonicmarioworld.htm

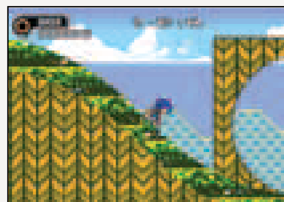
Случилось ужасное! Ежик Соник (Sega) вышел поутру из дому, попал в портал и оказался в мире водопроводчика Марио (Nintendo). Единственная возможность вернуться – пройти 2D-игру до конца. Увы, сделать это очень непросто – монстры, интерфейс и музыка знакомы лишь Марио...



ULTIMATE FLASH SONIC

http://www.ebaumsworld.com/sonic.html

Ну вот, Соник наконец-то дома! Совсем другое дело – великолепные пейзажи, превосходная музыка, знакомые враги. Ежик просто творит чудеса, а бонусы так и сыплются один за другим. Игра полностью (по прохождению и правилам) идентична канону от Sega.



SUPER MARIO: THE QUEST

http://mario.forever.kz/files/pc/smtq.zip

Игрушка не новая, любительская, сделана не на Flash, требует загрузки/распаковки. Однако она до сих пор востребована поклонниками Марио. В этом квесте принцессу украл не Баузер, а «герой», которого Nintendo не любит. Кто это? Пройдите все 5 уровней, и тайна откроется...



SUPER MARIO FLASH 2

http://www.theflashgames.com/super_mario_flash_v2-swf.html

Как убивать врагов вы знаете – надо прыгнуть им на голову. Таким же образом в этой веселой двумерной аркаде можно уничтожать и боссов. Однако, даже при удачном «попадании задом», боссы отнимут у Марио немало здоровья. Успех будет оценен присвоением одного из 7 рангов.



ФАКТ

Российские связисты завершили успешные переговоры с руководством служб ЖКХ об использовании тепловых и канализационных сетей для прокладки линий доступа в Интернет и цифрового телевидения.

FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

PicaJet Free 2.5

http://picajet.com

Практичный органайзер для цифровых фотографий с поддержкой коррекции сразу нескольких файлов, высокой скоростью работы, удобным интерфейсом (есть русский модуль), печатью, слайд-шоу, зумом и другими полезными опциями.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 4490 Кбайт

Date X Pro 1.7.2

http://www.dekan.ru/p_datex.html

Программа позволяет определить продолжительность жизни человека и даже… точную дату и вероятную причину смерти. Прогноз делается на основе статистических данных и самых последних научных исследований в этой области.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1080 Кбайт

ВСЕ >

ра, пришедшие на Hotmail и MSN, будут отфильтрованы.
По данным Майкрософта, специальное программное обеспечение, присваивающее электронным посланиям Sender ID, уже установлено на 1 миллионе доменов. Впрочем, это всего лишь 1.4% от общего количества доменов Интернета. Так что до полной победы суровой технологии еще очень далеко...

В КИТАЕ ПОЯВИЛИСЬ «ИНТЕРНЕТ-СТУКАЧИ»

Китай известен жесткой политикой в области сетевых технологий и онлайновых развлечений. Теперь в этом направлении сделан еще один шаг – в Пекине создано новое подразделение полиции численностью 4 тысячи человек. К личному составу предъявлено серьезное требование – подтвержденные дипломами и сертификатами навыки работы на компьютере.
Главной задачей продвинутых полицейских станет мониторинг 800 интернет-кафе и 3 тысяч компаний, предоставляющих в столице доступ в Интернет дома или в офисах. В случае выявления на подотчетной территории лиц, посещающих порносайты, распространяющих ложные сведения или совершающих «незаконные операции с защищенной информацией» (хакеров) «интернет-полицейский» немедленно уведомит об этом обычных стражей порядка, которые и арестуют нарушителя.

ГОЛОСУЕМ ЗА НАШИХ ДЕВУШЕК

На сайте «Мисс Гламур Россия-2005» (**http://www.missglamour.ru**) стартовал новый интерактивный конкурс красоты. В его рамках наш сегмент Интернета будет оценивать «девушек яркой, привлекательной внешности в возрасте от 16 до 27 лет, постоянно проживающих в России, а также российских девушек, находящихся в любой точке мира». Участвовать в соревновании может любая россиянка, заполнившая анкету и приславшая 3 снимка. Начинание живо поддержано сетевой общественностью, особенно ее прекрасной половиной, и галерея прелестниц буквально ломится от портретов красоток в полный рост, в купальниках, необычных нарядах или попросту обнаженных.
Любой интернетчик может проголосовать за понравившуюся девушку, но только один раз, поскольку примененная технология не позволяет «накручивать счетчик». В конце года по итогам ежемесячных туров жюри выберет победительницу, которая удостоится главного приза (какого – пока неизвестно) и титула «Мисс Гламур Россия». А девушке, более всего полюбившейся сетевой общественности, присвоят народное звание – «Мисс Гламур Онлайн». ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

торым использование Интернета для пропаганды идеи самоубийства или практических рекомендаций по его совершению запрещается законом.

...Люди стали лечить зубы еще 8-9 тыс. лет назад, что установлено во время раскопок в Пакистане. Впервые же зубные болезни и методы лечения упоминаются в древнеегипетском медицинском трактате, написанном на папирусе за 1.5 тыс. лет до нашей эры.

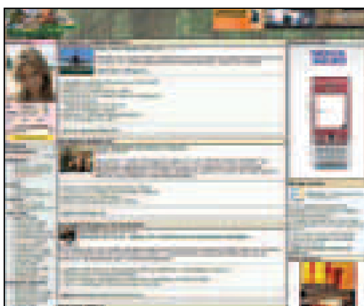
...Первые бормашины для сверления зубов появились в конце XVIII века, имели педальный привод и обеспечивали скорость вращения сверла 2000 оборотов в минуту. В 1950-е годы появились бормашины с турбинными наконечниками, которые давали до 250 тыс. об/мин. Современные агрегаты обеспечивают сверление зуба на скорости до 4 млн. об/мин.

...За последние 4 года мощность суперкомпьютеров, входящих в мировой рейтинг Top500 (**http://www.top500.org**), выросла в 16 раз. Из 500 самых мощных суперкомпьютеров мира 277 работают в США, в Германии – 40, в Англии – 32, в Японии – 23, а в России – 3. Кстати, изготавливаются суперкомпьютеры лишь в США, Японии и России.

...Ученым удалось воссоздать высокочувствительные волоски сверчка, которые образуют его орган слуха, расположенный на задних конечностях. На основе этой технологии будут разработаны импланты нового поколения для глухих.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ



GAMEGURU.RU
http://gameguru.ru

Один из крупнейших ресурсов Рунета, посвященный компьютерным играм. Содержит коды, прохождения, патчи и трейнеры к тысячам игр. Что касается игровых новостей, обзоров игр и «железа», то они тут всегда свежие, поэтому путешествовать по сайту интересно. Самый впечатляющий раздел – «Дневник геймера». Это первый в России общедоступный блог, где фанаты компьютерных развлечений делятся друг с другом всякими шутками, новостями, скриншотами и файлами, которые отыскали в Сети, и тут же их обсуждают. В итоге «Дневник» представляет собой необычную информационную ленту, посвященную самым популярным у нас играм. Причем ведут ее фанаты соответствующих игр, а обсуждают не менее ярые фанаты-читатели!..

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ НА GAMEGURU
http://online.gameguru.ru

Дочерний портал сервера Game.Guru.ru содержит свыше 1000 бесплатных онлайновых Java- и Flash-проектов. Точное число размещенных здесь игрушек никому не известно, так как сайт находится в постоянном обновлении, и буквально каждый день появляется до 10 новых игр. Конечно, многие такие игрушки просты и незатейливы, однако Game.Guru.ru берет если не качеством, то уж точно количеством. Среди бесчисленных аркад, стрелялок, бродилок, ролевых и спортивных игр, головоломок, квестов, забавных мультиков и приколов каждый найдет себе что-нибудь по вкусу. Выбор сделать несложно, поскольку ко всем играм есть подробные инструкции и описания на русском языке.



PIG.RU – ИГРЫ БЕЗ СВИНСТВА
http://www.pig.ru

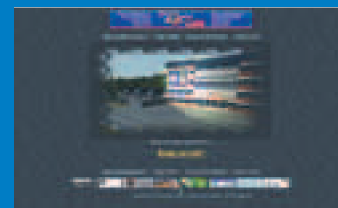
Необычное название проект получил по первым буквам английской фразы Premium Internet Games («Интернет-игры с призами») и в самом деле представляет собой развлекательный портал с набором развлечений «в стиле MPOG» (Multiplayer On-line Games, т.е. многопользовательские онлайновые игры в режиме реального времени). Таковых тут две дюжины: карты, шахматы, домино, нарды, видеопокер и т.д. Баталии ведутся с «живыми» игроками, а при отсутствии таковых – с компьютером. Бывать здесь не только приятно, но и выгодно, так как, играя, вы зарабатываете очки, которые затем превращаются в лотерейные билеты, способные принести совершенно реальные и весьма приличные призы (но только зарегистрированным пользователям!). Все развлечения для посетителей сайта абсолютно бесплатны, поэтому даже в самых азартных играх геймеры не рискуют вылететь в трубу.



Знакомства

Энциклопедия мифических существ и духов
http://myfhology.narod.ru

Всевозможные мифологические существа: ведьмы, колдуны, чудовища, духи, животные, растения – все это и многое другое собрано в красивой и богато иллюстрированной сетевой энциклопедии. На сервере есть и довольно занятная библиотека мифологических сюжетов, рассказов, легенд и сказок различных народов мира.

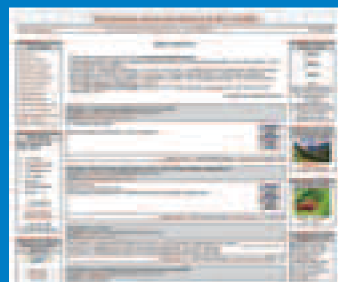


«Виртуальные автоперевозки»
http://president-vap.narod.ru

Сайт президента компании «Виртуальные автоперевозки» – место тусовки фанатов «Дальнобойщиков 2», своего рода клуб игры по переписке. Да-да, его члены заняты тем, что сообща играют в «Дальнобойщиков» по строгим правилам, установленным компанией. Дизайн сайта перегружен всевозможными наворотами, зато содержание – самое правильное. Здесь собрана вся информация о жизни компании «ВАП», а также занятные сведения об игре «Дальнобойщики 2".

Виртуальная школа практической фотографии
http://fotoframe.org

Ресурс для тех, кто хочет научиться делать действительно хорошие фотографии, видеть мир во всем разнообразии и уметь запечатлеть это, чтобы показать свои работы другим. Думаете, для этого надо долго учиться и иметь дорогую навороченную фототехнику? Вовсе нет. Необходим минимум теории и максимум практики – и все получится. А виртуальная школа практической фотографии поможет в этом.

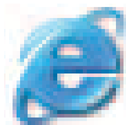


P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на dolser@gameland.ru или оставляйте сообщение на форуме нашего журнала.

EARTHCAM – «ЖИВЫЕ» КАМЕРЫ СО ВСЕГО СВЕТА
http://www.earthcam.com

Интернет позволяет наблюдать за происходящими событиями в любой точке нашей планеты. Портал EarthCam – крупнейшее собрание web-камер со всего мира. Оживленные города, красивые уголки природы, жаркие пляжи и заснеженные горные вершины, подводные глубины и космические просторы, а также помещения различных офисов, кафе, ресторанчиков и многое, многое другое откроется в окне браузера. Никуда ездить не надо, совершайте виртуальные путешествия по миру, не вставая из-за компьютера. Наблюдайте за погодой, спортивными соревнованиями, обитателями зоопар-

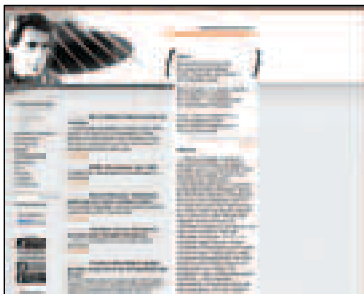






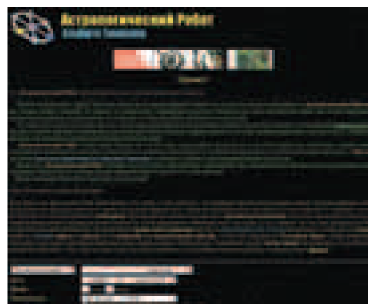
ков, автомобильным движением на автострадах, да и просто за прохожими. Недостаток у web-камер один – низкая частота смены кадров. Зато всегда можно самому узнать погоду или, например, что сейчас принято носить в разных точках земного шара.

ВЛАДИМИР ВЫСОЦКИЙ. НАРОДНАЯ БИБЛИОТЕКА
http://vysotsky.russian.ru
Уже более двадцати лет нет с нами Владимира Высоцкого, но его песни и стихи до сих пор трогают сердца поклонников. Он был истинно народным артистом и поэтом, писал о народе и для народа. Наверное, поэтому сайт, где собрано свыше 1000 стихотворных текстов Владимира Высоцкого, более



2000 вариантов текстов, свыше 400 аудиоматериалов, информация о 38 фильмах с участием артиста, и назван «Народной библиотекой». Проект de-facto является крупнейшим сборником текстов Владимира Высоцкого в Интернете и, что интересно, посетители сами могут добавить текст или фонограмму, если они отсутствуют на сервере. Кроме того, здесь базируется информационная сеть сайтов, посвященных Высоцкому. Слушайте песни, читайте стихи – наслаждайтесь творчеством великого поэта.

АСТРОЛОГИЧЕСКИЙ РОБОТ АЛЬБЕРТА ТИМАШЕВА
http://www.astrologer.ru/robo
Может ли компьютер предсказывать судьбу? После знакомства с Астрологическим Роботом вы перестанете в этом сомневаться! Алгоритм действий очень прост: вводите дату, время и место своего рождения – получаете общие тенденции развития событий хоть на неделю, хоть на год вперед, хоть на всю оставшуюся жизнь. Если вспомните точные даты важных событий личной жизни или жизни



своих родных, то индивидуальный прогноз будущего можно значительно уточнить. Астрологический робот выгодно отличается от популярных «журнальных» гороскопов. Порой читаешь его предсказания и удивляешься: откуда он все знает про меня? Но и это еще не все «изюминки»: робот сконструирован таким образом, что он не только делает прогнозы, но и способен обучать вас астрологии. ■

Favorites: Моддинг!

http://www.modding.ru – крупнейший российский портал о моддинге, самые последние новости.

http://www.pcdesign.ru – специализированный интернет-магазин для моддеров. Доставка по России и некоторым странам СНГ.

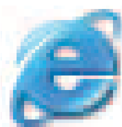
http://www.topmods.net – Hi-end моддинг, экстремальный разгон, обзоры компьютерного «железа».

http://cracas.spb.ru – моддинг-студия CRACAS в Санкт-Петербурге. Разработка нестандартных корпусов.

http://www.modmag.net – моддинг-портал «нового поколения».

http://www.pcmodding.nm.ru – качественный новосибирский сайт о моддинге.

http://www.promodz.ru – моддинг, вольтмоддинг, водяное охлаждение.



Address …СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ АВГУСТА

Август – самый напряженный месяц в жизни бета-тестера. Разработчики готовятся к осенне-зимним релизам и заваливают добровольных помощников работой.

GUNZ THE DUEL

В многопользовательском сетевом экшне (или MMOFPS) Gunz the Duel (http://www.gunzonline.com), задействован важнейший элемент многих ролевых проектов – уровень персонажа. Да, игроку предстоят схватки с другими персонажами (PvP) с применением холодного и огнестрельного оружия, но наградой победителю служат не фраги, а очки опыта (XP) и некоторая сумма наличности (bounty). XP и деньги тратятся, соответственно, на развитие способностей и улучшение обмундирования.

Из достоинств Gunz the Duel, которые будет небезынтересно проверить в этом бета-тесте, отметим разнообразие движений персонажа, включая эффектные перестрелки в стиле фильма «Матрица», бег по стенам и тому подобные трюки. Многих привлечет возможность «глубокой кастомизации» аватара, как за счет всяческой одежды-оружия, так и посредством изменения облика при комбинации определенных вещей. Разработчики из MAIET Entertainment клянутся, что в итоге встретить одинаковых персонажей будет почти невозможно, но верится в это с трудом. Для тех, кого достанет-таки непрерывный PvP, предусмотрено специальное развлечение – спецквесты с сильными боссами в конце. Немного странно, что тестироуется игра, которая существует в готовом виде уже с... 2003 года. Правда, о Gunz все это время знали только в Корее, и лишь теперь подготовлена англоязычная версия, которая плавно вошла в фазу open beta.

Инсталлятор невелик – 131 Мбайт, сервер работает, игроков тоже хватает. Так что всем, кто любит DOOM 3, UT 2004 и подобные игры, советуем поучаствовать в тесте Gunz the Duel. В отличие от многочисленных «настоящих» MMORPG, освоиться здесь несложно, зато можно приобрести игровой опыт, выходящий за жесткие рамки сетевых FPS. А там и до ролевых игр рукой подать!

TRASH

Основные прелести Trash (http://www.inhumangames.com) немногочисленны, но принципиальны – до 24 игроков на одной карте, пять типов ресурсов и наконец-то предоставленная союзникам возможность обмениваться добытыми ресурсами. В ходе теста будет проверяться лишь нагрузочная способность центрального сервера, ну и отлавливаться самые-самые последние баги. Игра фактически готова, ведь закрытое тестирование шло уже не один месяц. В игре нас ждут две расы (люди и мутанты), графика заявлена как 3D, но очень напоминает Starcraft. Инсталлятор у Trash крошечный – 20 Мбайт, а вот системные требования сильно зависят от числа играющих (процессор от 600 МГц до 2 ГГц). Единственная загвоздка – разработчики грозились в случае успешного проведения тестирования завершить «открытую бету» досрочно – в конце июля. Но, будем надеяться, такого не случится, и мы успеем попробовать Trash совершенно бесплатно.

PLANESHIFT

Planeshift (http://www.planeshift.it) – одна из немногих любительских MMORPG, чья разработка с завидной регулярностью отслеживается и сетевыми, и печатными игровыми изданиями. Возможно, основные причины такого внимания, во-первых, в том, что игра стала первым в истории бесплатным трехмерным онлайновым ролевиком, а во-вторых – это по-настоящему мультиплатформенное развлечение поддерживается операционными системами Windows, Linux и Macintosh.

Последние новости проекта таковы – продолжается открытый бета-тест, выложена новая версия клиента (около 220 Мбайт). Теперь при генерации персонажа создается его родословная (родители, увлечения, важные события жизни и т.д.), благодаря произвольному выбору и развитию навыков количество профессий стало неограниченным, получило дальнейшее развитие внутриигровое правительство, члены которого выбираются из высокоуровневых персонажей.

Чтобы поучаствовать в бета-тесте, требуется совсем немного – установить клиентскую часть Planeshift и зарегистрировать новый аккаунт. ■

Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru





[PC] DUNGEON LORDS



Существует способ получить бесконечное количество денег. Для этого вам понадобится свиток Summon Undead и некоторое количество времени, чтобы добраться в Arindale. Здесь находится торговая лавка, называющаяся Warrior's Guild. Местный торговец с удовольствием купит любой свиток, но именно Summon Undead привлекает его внимание как никакой другой. Без колебаний продавайте ему артефакт, не боясь навсегда расстаться с ценной находкой. Каждый раз после продажи, свиток будет снова появляться у вас в рюкзаке, а в карманах начнут накапливаться деньги от продаж. Примечание: этот трюк работает только для героев-эльфов.

[PC] CODENAME: PANZERS, PHASE TWO



Во время игры нажмите клавишу [ENTER] и введите один из представленных ниже читов:
MRHILTER – вызвать подкрепление;
ICYCLEREPAIRMAN – ремонт всей техники;
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUIT – режим бога;
MOTORHEAD – все юниты уничтожаются с одного выстрела;
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK – выиграть миссию.

[PS2] AREA 51

На уровне Life or Death в кармане костюма одного из погибших солдат можно найти ключ от ящичка, в котором спрятан апгрейд для гранат. Сказать точно, где именно лежит этот труп, невозможно – нужно обыскивать всех подряд – заветный ящик расположен в одной из комнат лаборатории.

[PS2] GOD OF WAR

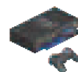
В начале второго акта герой находится на корабле, в каюте, где на кровати сидят две девушки. Запрыгните на ложе и нажмите ◉, когда над головой одной из них появится соответствующий значок. Начнется мини-игра, после которой (при условии удачного завершения) вы получите большой количество красных сгустков энергии (Red Orbs). К сожалению, сыграть в эту игру за приз вы сможете всего пять раз.



[PC] ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

Назовите персонажа игры одним из этих имен:
MAKE ME SICK – все гости заболевают;
ATARI – смеющиеся посетители;
MOUSE – гости парка останавливаются на месте;
JOHN D ROCKEFELLER – каждый день в вашу казну добавляется $10000;
ANDREW GILLETT – увеличивается ценность парка (в первой миссии первоначальное значение этой величины удваивается);
A HITCHCOCK – нападение уток;
GHOST TOWN – новые посетители не могут пройти внутрь;
CHRIS SAWYER – гости парка начинают прыгать;
SHIFTY – гости парка начинают танцевать;
PHOTOSTORY – гости парка фотографируют друг друга;
D LEAN – свободная камера.





[PS 2] KILLER 7

В режиме killer8 нажмите ▼, R1, ▲, L1, ■, ▲, ●, ●. Если вы правильно ввели этот чит, прозвучит специфический звуковой сигнал. После этого нажмите [Start] и вы получите 100 единиц Vials of Blood в самом начале игры.

ЕЩЕ

[PC] SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

В директории с игрой найдите файл game.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе. Найдите все строчки, в которых присутствует слово «money» и исправьте их так, как показано ниже:
MONEYEMPTYSCENE = 999999
MONEYSTARTSTORY = 999
MONEYSTARTBACKYARD = 9999
MONEYSTARTAPARTMENT = 9999
MONEYSTARTPENTHOUSE = 99999
После этого начинайте новую игру. Главный герой становится миллионером.

[PS2] MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

В главном меню игры выберите Options и перейдите на закладку Cheats. Здесь вы можете использовать следующие команды:
ONTHEROAD – машины не получают повреждений;
ROADTRIP – открыть трассы во всех городах.

Секретные машины::
CORVETTE'68 – получите все muscle cars в режиме America races;
CADILLAC ESCALADE EXT – успешно завершите второй заезд на трассе в San Diego;
CADILLAC ESCALADE EXT DUB EDITION – успешно завершите заезд в Атланте;
Chrysler 300c dub edition – завершите трассу «Balboa park» в San Diego.



[PC] BATTLEFIELD 2

Во время игры нажмите клавишу [~] и в окне консоли напечатайте указанные команды:
aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer – показать полную статистику игроков;
renderer.drawFps 1 – вывести на экран информацию о количестве кадров в секунду;
aiCheats.code Tobias.Karlsson – невидимость для противников;
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg – уничтожить всех ботов;
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome – изменить точку появления на карте;
localProfile.setName [имя] – изменить название профайла;
demo.recordDemo [название ролика] – начать запись видео в папку Program Files\EA Games\Battlefield 2 Demo\mods\bf2\Demos directory
demo.stopRecording – остановить запись ролика;
gameLogic.togglePause – поставить игру на паузу;
renderer.drawConsole 0 – отключить доступ к консоли;
renderer.drawHud 0 – выключить дисплей HUD.
Примечание: «0» в строке команды означает, что действие чита отменено, для повторного включения подставьте цифру «1».



[PC] GTA: SAN ANDREAS

1. Тюнинг
Автомобили в игре можно тюнинговать. Но сделать это можно всего лишь в трех доступных автосалонах. Каждый из них специализируется на определенном типе машин.
TRANS FENDER
Занимается тюнингом почти всех машин за исключением автомобилей с гидравлической подвеской.
Как найти:
- Los Santos:
Район Temple, северо-запад.
SanFierro:
- Район Doherty, юго-восток.
- LasVentura:
Район Come-A-Lot, юго-восток.
Доступ: завершите миссию «Are you heading to San Fierro».
LOCO LOW CO
Специализируется только на машинах с гидравлической подвеской.
Как найти:
- LosSantos:
Район Playa Del Seville, юго-восток.
WHEEL ARCH ANGELS
Тюнинг-салон для самых дорогих авто. Специализируется только на спортивных машинах.
Как найти:
- SanFierro:
Район Ocean Flats, юго-запад
Доступ: завершите обучение в школе вождения, миссию «Yay-Ka-Boom-Boom», соберите по одной машине из предыдущих салонов.
2. Сними их все!
Одно из условий прохождения игры на 100% – выполнение определенных условий. Одна из самых сложных миссий – сделать 50 фотографий в определенных местах города (только в San Fierro). На карте (ищите на DVD) вы найдете расположение всех локаций, где вам пригодится фотоаппарат.





EASTER EGGS

BATTLEFIELD 2
Карта: Zatar Wetlands.
Находясь в режиме свободного полета, направляйтесь на северо-восток карты к нейтральному (серому) флагу, рядом вы увидите ферму. На поле около дома есть круги, но увидеть их вы сможете только поднявшись повыше.

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
Во второй миссии американской компании (первый ночной этап) обратите внимание на имена двух рядовых из вашего отряда. Одного из них зовут Gordon, а еще одного – Freeman. Сложите их имена вместе и вы поймете, что создатели United Offensive с особой теплотой относятся к творению коллег из Valve.



Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!



EASTER EGGS

GTA: SAN ANDREAS
Знаете ли вы, что…

В океане можно найти сундук с сокровищами. Находится этот сундук под скалой между SanFierro и LosSantos.
В Los Santos находится дом самого Томми Верчетти, и дом этот можно ограбить! Недалеко от жилища Томми находятся секретные пакеты, которые вы собирали в предыдущих частях GTA. Возьмите один такой пакет, и ваш респект будет увеличен.
В первом городе возле доков на одном из рекламных щитов написано «Get rid of old rubbish. Fast! True Grime street cleaners».
При помощи фотоаппарата можно фотографировать не только городские достопримечательности, но и главного героя (CJ). Для этого наведите камеру на одного из членов вашей банды и нажмите клавишу действия. Человек возьмет камеру и будет фотографировать вас.
В Los Santos, внутри каждого отделения полиции есть душ, где стражи порядка спрятали различные бонусы.



Автор:
Алексей Кочеров
k8@rambler.ru

Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru




Tekken 5 juggle combo starter kit set 2

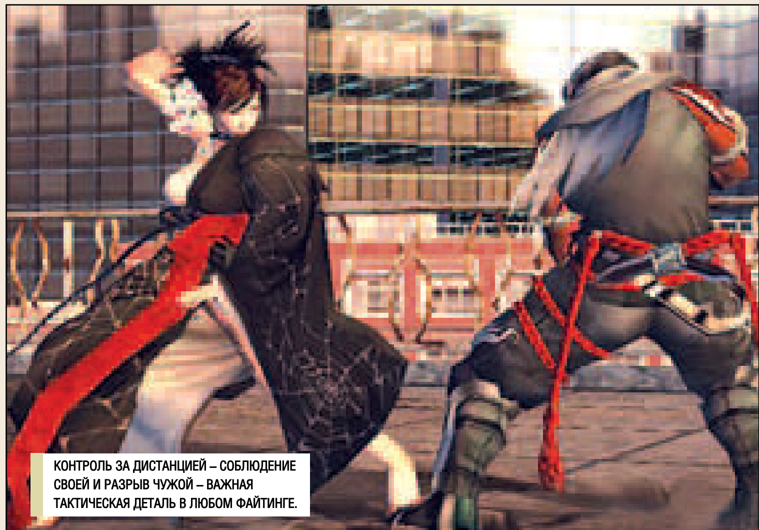
Как вы помните, в двух предыдущих номерах мы рассказали об основах игры и рассмотрели базовые джаглы для первых 15 персонажей. В этом номере мы предлагаем вашему вниманию заключительную часть – джаглы для 15 оставшихся игроков: Christie Monteiro (Eddie Gordo), Jack 5, Ling Xiaoyu, Julia Chang, Yoshimitsu, Rojer Jr., Anna Williams, Baek Doo San, Mokujin, Devil Jin, Heihachi Mishima, Ganryu, Wang Jinrei, Bruce Irvin, Kuma (Panda).

Удары с парированием

У большинства персонажей помимо обычных перехватов есть удары, которые перебивают атаки соперника. Некоторые из таких ударов срабатывают только против рук, некоторые – только против ног. Одни предназначены для ударов уровня Hi/Mid, другие для Low. Приводим полный список.

- Anna Williams
  Chaos Judgement (b+3): Low-атаки, броски спереди
  Right Hand Stab (FC f+2): Hi/Mid-атаки оппонента
- Asuka Kazama
  Raging Storm (d/f+1+2): Low-атаки оппонента
  Wheel Kick (2+3): Hi/Mid-удары кулаками
- Bruce Irvin
  Cross Straight (f,f+2): Hi/Mid-удары кулаками
- Feng Wei
  Iron Shield (1+2): Hi/Mid-удары кулаками
  Shifting Clouds (f+3+4): Hi/Mid-атаки
- Jin Kazama
  Suigetsu Strike (b+1, 2): Hi/Mid-атаки
- Kazuya Mishima
  Soul Thrust (f+2): Hi/Mid-удары правым кулаком
- Steve Fox
  Jaw Jolt (b+2): Hi/Mid-удары кулаками

Напомним, что большинство представленных джаглов не являются самыми сильными или многоударными. Критерии, по которым они попали в этот список – относительная простота исполнения вкупе с весомым процентом наносимых повреждений (что и является наиболее важным в бою). Также, как и в прошлом номере, мы приводим информацию о самом сильном фронтальном броске для каждого из персонажей. Все комбинации проверены и стопроцентно работоспособны.


КОНТРОЛЬ ЗА ДИСТАНЦИЕЙ – СОБЛЮДЕНИЕ СВОЕЙ И РАЗРЫВ ЧУЖОЙ – ВАЖНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ДЕТАЛЬ В ЛЮБОМ ФАЙТИНГЕ.

CHRISTIE MONTEIRO/EDDIE GORDO

Самый сильный одиночный захват:
Rodeo Spin: HCF, F+1+2 (55 dmg); уход от захвата: 1+2
Джаглы:
QCF+3, 1, f+2,1,4 (38 dmg)
b+3~3, стойка Relax (RLX: d+3+4): 2,3, d/b+3~3 (62 dmg)
f+3+4, b+3~3, RLX+2,3 (51 dmg)
d/f+3+4, 1, d/f+1,1 1,2,4~4 (57 dmg)
RLX: 4~3, HND (стойка на руках): 2,1,2,4~4 (45 dmg)

JACK 5

Самый сильный одиночный захват:
Tombstone Piledriver: d/b, f+1+2 (58 dmg); уход от захвата: 1+2
Джаглы:
ws+1, d/f+1,2,1,2 (40 dmg)
ws+2, f+2,f+2, f+1+2,f+2 (51 dmg)
d/f+2, f+2, f+2, f+1+2, d/f+2 (43 dmg)
d+1+2, f+2, f+2, f+2, f+1+2, f+2 (78 dmg)
SS+1, f+2, f+2, f+1+2, f+2 (55 dmg)
f,f+2, d+1+2 (52 dmg)

LING XIAOYU

Самый сильный одиночный захват:
Back Layout: из стойки Rain Dance (b+3+4): f,f+3+4 (55 dmg); ухода от этого захвата в игре не предусмотрено
Джаглы:
ws+2 (автоматический переход в положение BT – спиной к сопернику), 2,2,2,2,2,4 (46 dmg)
d/f+2~1, f+1, 1+2, 1+2 (38 dmg)
BT, 4, b+4,4 (32 dmg)
BT, 4, d/f+1, d/f+1, d/f+2 (40 dmg)

JULIA CHANG

Самый сильный одиночный захват:
Cross Arm Suplex: FC, d/b, d, D/B+1+2 (45 dmg); уход от захвата: 1+2
Джаглы:
f+1+4, b+1+2 (65 dmg)
f+1, 1,2,4, f+3~1 (52 dmg)
d/f+2,1, f+3~1, d/f4,2,b,f+1 (58 dmg)
u/f+4, d+2,3, f,f+1, 2 (32 dmg)
u/f+4,3, d+2,3 f,f+1 (43 dmg)
u/f+3~4, f/d+3 (36 dmg)
u/f+3~4, d/f+4, 2, b, f+1 (52 dmg)
u/f+3, 1,1,1, f+1 (38 dmg)
SS+3+4, f,f+1 (41 dmg)
b+1+2, f+3,4 (32 dmg)
CH (контрхит) 1,1,1, 1,1,1 (34 dmg)

YOSHIMITSU

Самый сильный одиночный захват:
Rainbow Drop: QCB,1+2 (47 dmg); уход от захвата: 1+2
Джаглы:
f+2, d/f+2, b+1, 1,1,1,1 (47 dmg)






ВНЕШНИЙ ВИД НИКАК НЕ ВЛИЯЕТ НА БОЙЦОВСКИЕ ТАЛАНТЫ, НО ВСЕ РАВНО ПРИЯТНО.

f,f+3+4, 1+2, 3+4 (51 dmg)
u/f+3,1, b+1,1,1 f+1+2 (41 dmg)
u+1+2, 2, 2, 2, 4 (44 dmg)
d/b+1+2, 1, 1+2, f+3+4 (38 dmg)
1+2, 3+4, u+1+2m 2,2,2,4 (59 dmg)
d/f+2, d/f+2, b+1,1,1,3 (49 dmg)
d/f+2, d/f+2, d/f+2, f+1+2 (41 dmg)
SS+2, d/b+2, d/b+2, d/b+2, d/b+2, d/b+2, (38 dmg)
d/f+2, d/f+2, u/f+3, f+1+2 (42 dmg)

ROGER JR.

Самый сильный одиночный захват:
Giant swing: f, HCF+1 (65 dmg); уход от захвата: 1
Джаглы:
3~4, 1, 1+2, 3+4 (44 dmg)
u/f+4, f+4,3,2 (42 dmg)
u/f+1+2, d/f+1,2, d+3+4,2 (59 dmg)
SS+4, d/b+3, d/f+1 (35 dmg)
SS+4, f+4,3,2 (46 dmg)
SS+4, d/f+4, d/f+2, f,f+2 (45 dmg)
b+1+2, 2, u/f+3,3 d+3+4,2 (61 dmg)
b+1+2, 2, u/f+4, 1+2, 1,2,3 (49 dmg)
b+1+2, 2, u/f+3,3, f,f+2 (63 dmg)
d/b+3, d/b+3, u/f3+4 (49 dmg)
3~4, f+4, BT 3+4, f,f+2 (64 dmg)
d/b+3, d/f+4, f+4,3,2 (54 dmg)

ANNA WILLIAMS

Самый сильный одиночный захват:
Elblow Smash d/f, D/F+1 (43 dmg); уход от захвата: 1+2
Джаглы:
d/f+2, d/f+1, d/f+1, d/b+1, 4 (51 dmg)
d/f+2, d/f+1, d/f+1, d/f+1, d/f+1,2,4 (50 dmg)
d/f+2, d/f+2, 1, d/b+4,3 (45 dmg)
d/f+2, d/f+2, 1,2, f/b+1,4 (52 dmg)
d/f+1,2,3 d/f+1, d/f+1, d/b+4,3 (69 dmg)
d+3,2, 1, 1, b+1,2,2 (48 dmg)
u/f+3, d/f+1,2,3 (44 dmg)
ws+2, d/f+1, d/f+1, d/f+1, d/f+1, d/b+4 (53 dmg)
d/b+4,3, d/b+4,3 (51 dmg)
f,f+3,1, d/f+3,3,3 (34 dmg)

BAEK DOO SAN

Самые сильные одиночные захваты:
Swordfish Trow: d/b+1+3 (40 dmg); уход от захвата: 1+2
Roll and Choke f,F+2 (40 dmg); уход от захвата: 1+2

Джаглы:
f,f,N+3, 1, 1, 1+2, 4 (39 dmg)
d/b+4, WS+4,4,4 (45 dmg)
1+2, d+3,3, N+3 (40 dmg)
1+2, d+4,3,3 (34 dmg)
d/f+2, f+2, 1, 1, 1, b+4 (39 dmg)
d/f+2, d/f+1, 1, 2, 1+2, 4 (39 dmg)
d/f+4, d/f+3, d/f+3,3 (33 dmg)
f, N, d, d/f+3, u/f+3,4,3 (54 dmg)
CH f,f+3, d+3,3,3 (34 dmg)
u/f+4, 4, 3+4~f, 1, d/b+4 (50 dmg)
u/f+4, 1, 1, 1, 1, 1, 1, f,f+4 (38 dmg)
u/f+4, 1, 1, 1, 1, 1+2,4 (40 dmg)

DEVIL JIN

Самые сильные одиночные захваты:
Complicated Ware: QCB+1+3 (40 dmg); уход от захвата: 1
Wrist Chuck Slam: d/f+2+3 (40 dmg); уход от захвата: 2
Джаглы:
ws+2, b+2,4,2,1,2 (45 dmg)
d+3+4,1, f,f+3,1,4 (57 dmg)
f,N,d,d/f+4, 1+4,2,4,2,1,2 (45 dmg)
d+3+4, 1+3, 2,4,2 (48 dmg)
Большинство джаглов Дзина основано на движении ewgf (f, N, d, d/f+1); попробуйте сделать следующие:
ewgf, b+4, ewgf
ewgf, ewgf, b,f+2,1,2
ewgf, ewgf, f,f+3,1,4
ewgf, ewgf, ewgf



ВО ВРЕМЯ ТРЕНИРОВОК ОТРАБАТЫВАЙТЕ НЕ ТОЛЬКО САМИ УДАРЫ, НО И СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ ОТ НИХ.

HEIHACHI MISHIMA

Самый сильный одиночный захват:
Broken Toy: QCF+1 (40 dmg); уход от захвата: 1
Джаглы:
f,f+2, b+4, ewgf (51 dmg)
d/f+3+4 (зарядиться до конца)~2, 1,1, 1+2 (94 dmg; если зарядка не доведена до конца – 74 dmg)
f,f+2,2,2 (42 dmg); если противник нерасторопный, на добивании воспользуйтесь комбинацией 3~4 (+25 dmg)
2,2~1, f,f+2 (65 dmg)
Большинство джаглов этого персонажа основано на Electric Wind God Fist (f, N, d, d/f+1); вы можете попробовать сделать следующие:
ewgf, ewgf, d/f+1,1, ewgf
ewgf, ewgf, 1, f+1m b+2,1
ewgf, U/F, 4, ewgf
ewgf, d/f+1, f,N,d,d/f+1
ewgf, f,N,d/f+1

GANRYU

Самый сильный одиночный захват:
Choke Slam: f,f+2+3 (40 dmg); уход от захвата: 1+2
Джаглы:
SS+1, u/f+3+4,2 (68 dmg)
ws+2,2,1, d/f+1,4~1 (43 dmg)
f,f+2,1+2, u/f+3+4,2 (58 dmg)
d/b+2, d/f+1+2,1 (31 dmg)
d/b+2, d/f+1+2, d/f+1,4,1 1+2 (57 dmg)
d/b+2, d/f+4,1, d/f+4m1m d+1+2 (50 dmg)
d/b+1+2~2, d/f+1+2,1, d/f+3 (33 dmg)
b+2+4, 1+2 (41 dmg)
b+2, 2, 2,1,2,1,2,1, 1+2 (68 dmg)
b+2, d/f+1, d/f+1,4,1, d+1+2 (60 dmg)

WANG JINREI

Самые сильные одиночные захваты:
Headlock Toss: 1+3 (35 dmg); уход от захвата: 1
Body Slam: 2+4 (35 dmg); уход от захвата: 2
Джаглы:
d+1+2, U/F, 4, b+2,1, d+2,1+2 (67 dmg)
d+1+2, b+1+2 (46 dmg)
d/f+2,1, f,f, 1, b+2,1, QCF+2 (70 dmg)
d/f+2~1, QCF+2 (57 dmg)
d/f+2~1, f+1+2 (53 dmg)
d/b+1+2, d+1+2, b+1+2 (74 dmg)
d+1+2, QCF+2 (59 dmg)

Секретные cut-сцены

В режиме Story Mode для большинства персонажей приготовлены две сюжетные битвы – как правило, 4 и 7 по счету. Если вы побеждаете, обычно демонстрируются небольшие ролики на движке игры. Но если проиграть в этих схватках и отказаться от Continue, можно увидеть совсем другие сцены.

- **Скрытая сценка Anna:** Проиграйте в четвертой битве режима Story Mode (против Lee).
- **Скрытая сценка Marshall Law:** Проиграйте в четвертой битве режима Story Mode (против Paul Phoenix).
- **Скрытая сценка Yoshimitsu:** Проиграйте в четвертой битве режима Story Mode (против Raven).
- **Финальный ролик за Jinpachi Mishima:** Проиграйте финальному боссу любым персонажем и откажитесь от Continue.





ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЛЮБУЮ ВОЗМОЖНОСТЬ, ЧТОБЫ УЙТИ ПРОТИВНИКУ ЗА СПИНУ.



ПРИСЕДАЯ ПОД ВЕРХНИМИ УДАРАМИ, ВЫ НЕ ТОЛЬКО УХОДИТЕ ОТ АТАКИ, НО И ВЫИГРЫВАЕТЕ В СКОРОСТИ.

Размеры

Все персонажи в игре различаются размерами, от small до very large. Это значит, что, если вы играете маленьким персонажем, то некоторые удары будут проходить мимо вашей головы или прочих частей тела. И наоборот. Приводим полный список.

- **Small**
  Все девушки, Roger Jr., Lei, Hwoarang, Jin, Devil Jin, Kazuya, Yoshimitsu, Law, Baek, Wang, Lee.
- **Medium**
  Paul, Bryan, Raven, Steve, Ganryu, Heihachi, Feng Wei, Bruce, King.
- **Large**
  Jack, Marduk.
- **Very Large**
  Kuma/Panda.



BRUCE IRVIN

Самые сильные одиночные захваты:
Face Crushing Knee: 1+3 (35 dmg); уход от захвата: 1
Front Knee Kick: 2+4 (35 dmg); уход от захвата: 2
Джаглы:
d/f+1, 2, f+3, 1, b+4,3,4 (67 dmg)
b/f+4, U/F,4, 1, b+4,3,4 (66 dmg)
b/f+4, 1, 1, b+4,3,4 (63 dmg)
b,f+4, u/f+4, f+4,3,4 (61 dmg)
f,f+1, b+4,3,4 (46 dmg)
f,f+1, d/f+3+1 (43 dmg)
f+1+2, f,f+3 (44 dmg)
d/f+2, 1, f+1,2,1 (32 dmg)
ws+2,1, d+3,4 (43 dmg)
4~f, d/f+3+4,3, b+4,3,4 (53 dmg)
u/f+4, b+4,3, 1, b+4,3,4 (57 dmg)
u/f+4, 2,3, d/f+3,1 (44 dmg)

KUMA/PANDA

Самый сильный одиночный захват:
Rock'n'Roll Circus: QCB, F+1+2 (50 dmg); уход от захвата: 1+2
Джаглы:
WS+1, u/f+3,4,1+2 (38 dmg)
f,f+2, b,f+2+3 (53 dmg)
f,f+2, u/f+3+4,1+2 (48 dmg)
u/f+4, u/f+3,4,1+2 (39 dmg)

MOKUJIN

Чудное полено является random-бойцом, который меняет стиль ведения боя каждый раунд (не имея собственных приемов, он раз за разом копирует того или иного героя). Все джаглы, которые используют 29 остальных бойцов, в большинстве своем может выполнить и Мокудзин. Главная проблема заключается в том, чтобы успеть распознать, чью технику тот позаимствовал. Надеемся, у вас хватит памяти, чтобы постоянно удерживать в голове такое количество комбинаций.

Вместо заключения
Вот, собственно и все, что хотелось вам рассказать. Теперь, когда вы знаете теорию и подкованы практически, осталось лишь прокачать материальную часть, дабы достойно выступить на официальном турнире по Tekken 5 – Tekken Evolution. За подробностями – милости просим на http://tekken5.ru. ■



ПРОЩЕ ВСЕГО МОКУДЗИНА «ВЫЧИСЛИТЬ» ПО АНИМАЦИИ ВЫХОДА НА РИНГ ИЛИ БОЕВОЙ СТОЙКЕ.

Автор:
Александр Каркачев
Homozaurus@mail.ru



Imperial Glory

По сути, в игре нет ничего трудного. Но начинающему игроку геймплей может показаться сложным, а обучающая миссия не дает ответов на все вопросы. Эта статья поможет вам разобраться в дебрях политики и тактики на пути завоевания «Старого Света».

ВЫБОР СТОРОНЫ

Вам предстоит присоединиться к одной из пяти великих империй того времени (Россия, Франция, Великобритания, Австрия и Пруссия) и привести ее к победе. Но от вашего выбора будет зависеть не только цвет флага и типы юнитов (они-то практически идентичны), но и сложность игры. Разработчики тешат отечественных геймеров предложением сыграть за Россию– не верьте им! На самом деле легче всего выступать на стороне Великобритании. Ибо это, как известно, остров, отделенный от всей Европы. Имея с самого начала безоговорочное превосходство на море, вы будете полностью ограждены от вражеской агрессии. А забыв о войне, можно всерьез заняться развитием государства. Пока противники будут истязать друг друга на материке, вы создадите непобедимую армию, которая с легкостью разделается с ослабленными врагами.

Труднее всего вам придется при выборе Франции, Австрии или Пруссии (причем, в порядке усложнения). Соседи не дадут заскучать. Поэтому, играя за эти страны, необходимо все силы сконцентрировать на развитии армии и укреплении обороны, пожертвовав на начальном этапе наукой и торговлей. Также могу посоветовать вступать в оборонительные союзы с другими империями. Это временно защитит от внешней агрессии, но заметно разорит казну. Если же вам все-таки объявили войну, попросту заключите мирный договор. На это уйдет некоторое количество золота, но его тут же можно вернуть обратно, продав несостоявшемуся противнику излишек ресурсов. И вообще, запомните – дипломатия здесь способна на все.

ДЕЛА МИРСКИЕ

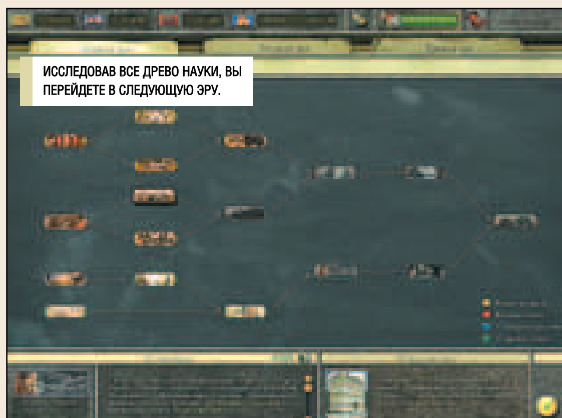
Гранит науки

Большую часть времени (процентов 75% – не меньше) придется вовсе не воевать, а обустраивать собственное государство. И чем незамысловатее на первый взгляд выглядит этот процесс, тем дороже вам обойдется первая же ошибка. Наука здесь играет важнейшую роль. Перед тем как построить любое здание (казармы, госпиталь, лесопильные заводы и т.д.), необходимо совершить открытия в соответствующих областях. Поэтому игра начнется с выбора проекта, над которым предстоит трудиться вашим ученым. Развиваться можно по четырем направлениям: военному, производственному, политическому и торговому. Лучше продумать все исследования наперед, сразу предначертав дальнейший путь государства.

Скорость прогресса определяется научным потенциалом империи. У Великобритании он, кстати, на порядок выше. Увеличить его можно, захватывая новые страны, создавая специальные постройки или выполняя глобальные миссии («Энциклопедия», «Розеттский камень» и другие). Причем особое внимание стоит уделить именно последним – стоят они недешево, но позволяют обойти противников на целые эры. Да, сделав определенное количество открытий, ваша страна будет переходить в очередную эпоху, которых в игре три. Скачок в развитии настолько колоссален, что ради этого стоит попотеть. А если придется туго, научный потенциал можно и «обналичивать», попросту остановив исследования.

Легкие деньги

Что касается экономической системы, то в игре она предельно проста. Для наема армий, строительства зданий и кораблей вам понадобится много золота, сырья, людей и продовольствия. Итого четыре вида ресурсов. Каждая провинция вашей империи вырабатывает за ход (он здесь равен одному месяцу) определенное количество этих богатств. Увеличение производства достигается научными исследованиями в данной сфере и последующей постройкой специальных зданий (лесопильные заводы, глубокие шахты, таможни, госпитали, субсидиарные фермы, министерства сельского хозяйства и т. д.). Дополнительные (но не лишние) деньги можно получить, открывая внешние и внутренние торговые сухопутные и морские пути между столицами государств. Для этого вам необходимо построить специальные здания на территории дружественных стран (торговые представительства с первого по третий уровень прибыльности), а также в своих угодьях (министерство торговли, торговые гавани). Свои и чужие коммерческие маршруты, а также торговые суда можно увидеть на



ИССЛЕДОВАВ ВСЕ ДРЕВО НАУКИ, ВЫ ПЕРЕЙДЕТЕ В СЛЕДУЮЩУЮ ЭРУ.



НА ЭКОНОМИЧЕСКОЙ КАРТЕ МОЖНО ВИДЕТЬ КОММЕРЧЕСКИЕ ПУТИ И ТОРГОВЫЕ СУДА.

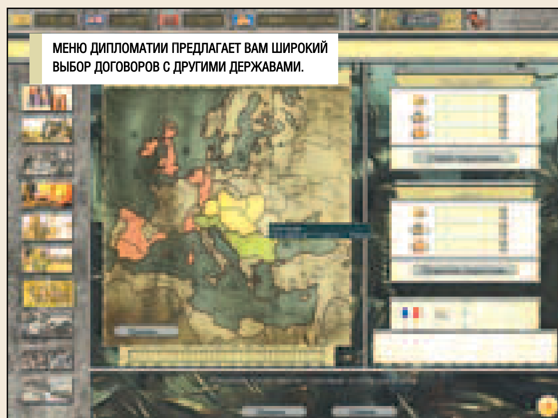
Общие советы

- Выбор империи напрямую влияет на сложность. Новичкам советую играть за Великобританию или Россию. Франция, Австрия и Пруссия окружены врагами. Проходить игру за них лучше во второй раз.
- Развивайте торговлю. Каждый новый торговый путь принесет значительные средства в казну.
- Наука здесь имеет первостепенное значение. Чем быстрее вы окажетесь в новой эре, тем больше преимущества у вас будет перед противником в сферах экономики и военного дела.
- С помощью дипломатических отношений можно урегулировать любую проблему. Можно купить мир с государством или его само.
- Старайтесь не ухудшать отношения с другими странами. Значительно снизить их лояльность к вам может: необъявленное вторжение на их территорию, объявление войны, создание коалиции, нарушение условий мирного договора, казнь военнопленных, отказ в торговой сделки, а также чрезмерное скопление ваших войск у границ.
- Во время войны войска, находящиеся на вражеской территории, потребляют в два раза больше пищи. Дефицит продовольствия недопустим, армии начнут расформировываться. Эту проблему можно решить покупкой провианта у государств-союзников.

Советы на поле боя

- Занимайте стрелковой пехотой укрепления (здания, леса и т. д.). Находясь в укрытии, стрелки получают бонус к броне и дальности стрельбы.
- Для уничтожения вражеской артиллерии лучше всего использовать кавалерию, так как благодаря ее скорости есть возможность отступить после выполнения задачи.
- Выигрывая сражения (не «автобой»), ваши подразделения получают опыт. Солдаты с более высоким уровнем наносят больше повреждений, более подвижны и лучше защищены.
- В морских сражениях целесообразнее захватывать, а не уничтожать вражеские корабли. Для этой цели вам нужно лишить их такелажа.





МЕНЮ ДИПЛОМАТИИ ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ ШИРОКИЙ ВЫБОР ДОГОВОРОВ С ДРУГИМИ ДЕРЖАВАМИ.



ВСЕ ОСНОВНЫЕ СОБЫТИЯ ИГРЫ ПРОИСХОДЯТ НА ВОЕННОЙ КАРТЕ В ПОХОДОВОМ РЕЖИМЕ.

экономической карте (на обычной они не видны). На период военных действий торговля частично замораживается и заменяется контрабандой (для этого требуются специализированные постройки).
Так же свое финансовое положение можно улучшить с помощью выполнения некоторых миссий («Аграрная реформа», «Железная дорога» и др.). Новые задания открываются по мере продвижения науки. Кстати, все квесты имеют собирательный характер. То есть вам предлагается отдать определенное количество ресурсов, построить специальные здания, открыть новые торговые сухопутные или морские пути и т. д. за награду. Поверьте, ваши старания окупятся. Не забывайте, что и оппоненты не дремлют, поэтому стоит поторопиться.

Договор дороже денег

Теперь перейдем к дипломатическим отношениям, которые играют не последнюю роль в жизни вашего государства. Они открывают перед вами обширную область для «запудривания» компьютерных мозгов стран конкурентов.
Во-первых, можно купить практически любую приглянувшуюся вам провинцию – за исключением столиц основных империй. Так, например, добрые египтяне за небольшое вознаграждение готовы передать вам во владение все свои войска и ресурсы, приняв ваше гражданство и, по сути, продаваясь в рабство. То же самое применимо к мирной аннексии, только этот процесс куда более долгий и ресурсоемкий (требуется построить консульство и несколько агитационных зданий).
Во-вторых, лучший способ оборачивать свои денежки, так сказать, «с пользой для дела» – это заключать договора или подкупать страну (любые отчисления оппоненту), а затем на потраченную вами сумму продавать излишки ресурсов (этой же стране, естественно). Таким образом, ваше «золото» будет всегда при вас, а отношения со странами будут улучшаться. Такова природа искусственного интеллекта!
Вся дипломатия построена на отношении к вам других государств. Она призвана улучшить или ухудшить их. Лояльность к вам остального мира можно видеть вверху игрового экрана на специальном индикаторе. Узнать, в какой мере симпатизирует вам и остальным великим империям конкретная страна, можно, щелкнув правой кнопкой мыши по ее столице. Вы можете «обидеть» конкурентов следующими действиями: необъявленным вторжением на их территорию, объявлением войны непосредственно им или их союзнику, созданием коалиции, нарушением условий мирного договора (после его подписания лучше полгодика не нападать – не поймут), казнью военнопленных (какой ужас!) или отказом в торговой сделке. Скопление ваших отрядов возле границ также может быть расценено как агрессия. Вообще, старайтесь чаще заглядывать в окно дипломатии – вам обязательно подвернется стоящее дельце. Прежде всего, не забывайте заключать торговые соглашения и продавать излишки ресурсов – их всегда намного больше, чем золота. А заработанные средства можно пустить на вступление в очередной оборонительный союз. Могучий соратник – идеальный гарант безопасности. Хотя еще лучше раскошелиться и создать коалицию против соседа. Ваши союзники сами уничтожат его армию, а вам останется лишь вовремя занять вражескую столицу.
И, наконец, верх коварства можно проявить, заключая договоры на право прохода армий. Подписав один из них, вы сможете спокойно размещать свои отряды на чужой территории, с тем чтоб потом захватить всю империю за один ход – обещания ведь вовсе необязательно выполнять... Кстати, это единственный способ захватить Великобританию. Хотя, повторюсь, лучше играть за нее самому.



ВСЕ ПОКАЗАТЕЛИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ ГОСУДАРСТВ ПОКАЗАНЫ НА СТАТИСТИЧЕСКОЙ КАРТЕ.

ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Война в Imperial Glory может вестись как на суше, так и на море. Правда, морские сражения реализованы из рук вон плохо с тактической точки зрения, да и пользы от них никакой. Сухопутные маневры же, наоборот, являются основным элементом игры. Без них вам не добиться победы.
Все перемещения происходят на военной карте в пошаговом режиме. Каждый ход вы можете переместить свои силы в соседний «квадрат»,

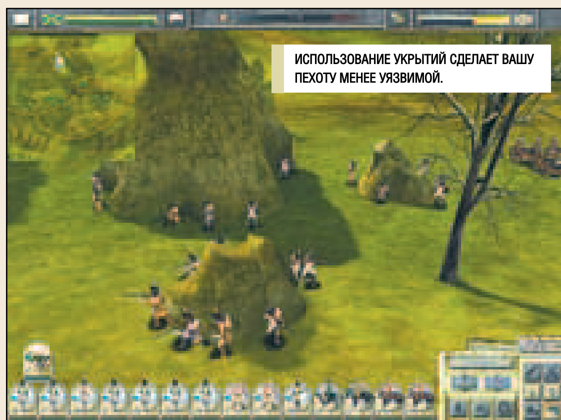
передать отряды в гарнизон или командиру, загрузить транспортные корабли. На одной территории может находиться три армии каждой стороны или четыре при нападении на вражескую территорию (резервная вступает в бой в случае полного уничтожения одной из основных).
Ваши войска могут передвигаться по суше только под началом офицера, который в зависимости от своего звания (капитан, полковник, генерал, фельдмаршал) может вести за собой от трех до шести отрядов.
Все сухопутные отряды подразделяются на три типа: пехота, кавалерия и артиллерия. От их правильной комбинации зависит многое, порой даже победа. Не секрет, что армии, состоящие из различных войск, более эффективны и наносят больший урон противнику. Пользуйтесь этим.
Пехота представлена стрелковыми подразделениями и ополчением (мужики с дубинами). Стрелки, как и остальные бойцы, различаются по дальности поражения их стрелкового оружия, броне и возможности сражаться в рукопашную.
Кавалерия, в основном, нужна для быстрых набегов на вражеские позиции с последующим отступлением (враг кинется нас догонять и выйдет прямиком на «снайперов»). Конные солдаты могут быть также оснащены стрелковым оружием.
Артиллерия же по эффективности уступает остальным подразделениям. Это обусловлено малой дальностью выстрела (в полтора ружейных), небольшой поражающей мощью (странно, правда?), медленной скоростью передвижения и невозможностью сопротивляться в рукопашной схватке. Внимания заслуживают лишь гаубицы, способные одним дружным залпом уничтожить неприятеля, укрывшегося в здании (да и то, завидев ядро, выпущенное из ствола, вражеские отряды порой успевают выходить из построек!!!).
Имеется также конная артиллерия, единственным плюсом которой является высокая скорость передвижения.
Все подразделения могут увеличить свои характеристики, набирая опыт за каждое сражение, в котором они участвовали и выжили. Они получают новые уровни (от первого до пятого) за определенное количество выигранных битв. Ветераны в несколько раз превосходят новобранцев по скорости смены построения, наносимому урону и показателю брони, поэтому старайтесь сберечь их любой ценой. Отряды, понесшие потери, можно объединить, а также пополнить в столицах (это возможно лишь при наличии полевых госпиталей). При этом опыт нового отряда будет средним арифметическим от опыта обоих отрядов.
Стоит также заметить, что при автоматическом расчете боя ваши отряды не получают «экспы». Вообще, «автобой» реализован из рук вон плохо. Я советую вам руководить сражением собственноручно, особенно если силы равны.
Теперь перенесемся непосредственно на поле битвы. Здесь главную роль играют построения войск, а также правильный выбор позиции. Ландшафт может вам помочь, а иногда, наоборот, позволяет врагу застать вас врасплох. Неровности суши (а также мосты, броды) значительно замедляют ваше передвижение. Нужно по возможности занимать возвышенности и укрепления. В качестве последних тут выступают леса, различные постройки, памятники, фонтаны, заборы и так далее. Воспользовавшись ими, как укрытиями, ваши стрелковые отряды получают бонус к дальности поражения и защите. С появлением гаубиц надо постараться не подпускать их на расстояние выстрела к вашим укреплениям. Для этого лучше всего использовать кавалерию.
Правильное построение войск – вот ключ к победе. Нужно ли вам говорить, что стрелков лучше выстраивать в линию, прикрывая их с флангов, чтобы обеспечить большую площадь поражения. Новые типы маневров будут открываться по мере научного прогресса, а на это уйдет порядочное количество времени. Важно как можно быстрее провести эти исследования, чтобы получить преимущество над врагом. Например, построение «каре» (коробочка) доступно только в конце первой эры (период около 12 лет), а двойной строй лишь в начале второй.


Для взятия вражеской крепости в нее необходимо завести отряд пехоты.

Победу можно также одержать, захватив и удерживая в течение 30 минут все важнейшие объекты на поле сражения. Это больше применимо к ведению обороны, особенно когда противник превосходит вас численно.
Что же касается морских сражений, то, как я уже говорил, они играют второстепенную роль (защита портов, транспортировка войск). Корабли представлены тремя классами (в каждой эре открывается по одному из них): шлюпы, корветы и линейные суда (фрегаты). Они отличаются огневой мощью, запасом прочности и численностью экипажа. Пушки могут быть заряжены тремя видами боеприпасов (ядра, книппели, картечь). Наилучшей тактикой здесь является все же захват, а не уничтожение корабля. При этом вам не обязательно идти на абордаж, а достаточно лишить вражеское судно такелажа.
Подводя итоги, хочу отметить, что именно сочетание умелого ведения политики и хозяйства в сочетании с грамотными военными действиями приведет вас к победе на всем континенте... Хотя, искусные правители смогут обойтись и одним из этих аспектов. ■

НЕПОБЕДИМАЯ АРМИЯ

Несовершенство системы автоматического боя можно использовать и в своих интересах. Сила отрядов, доверенных компьютеру, рассчитывается исходя из наносимых ими повреждений без каких-либо поправок на тип войск. То бишь укомплектованная одними лишь гаубицами армия с легкостью уничтожит несколько полков кавалерии. Причем, противник часто действует по такой же схеме. Но мы-то всегда можем взять управление на себя и перебить беспомощных артиллеристов даже одним отрядом ополченцев..


Использование укрытий сделает вашу пехоту менее уязвимой.


Ландшафт влияет на скорость передвижения ваших отрядов.

Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

МОНИТОР ОТ SAMSUNG УЛУЧШАЕТ САМОЧУВСТВИЕ

Вы когда-нибудь замечали, как хорошо дышится после грозы? Приблизительно такую же атмосферу вблизи наших компьютеров намеревается создать компания Samsung с помощью своего ЖК-монитора SyncMaster 720NA. Изюминка новой модели заключается во встроенном ионизаторе под названием MagicGreen. Дело в том, что современная электроника выделяет слишком много положительно заряженных частиц – катионов. Из-за них воздух в помещении становится не только сухим, но и благоприятным для размножения вредоносных микроорганизмов. Справиться с бактериями способны отрицательно заряженные ионы, которые и производит MagicGreen. Они препятствуют электризации пыли, повышают общую сопротивляемость организма и стимулируют выработку бета-эндорфина (так называемого «гормона радости»). Кстати, если около водопадов концентрация отрицательных ионов составляет 2-4 тысячи ион/$см^3$, то новый монитор Samsung вырабатывает в среднем 40-45 тысяч этих полезных частиц. А если кому-то оздоровительная функция не понравится, ионизатор можно легко выключить. Модель SyncMaster 720NA оборудована 17-дюймовой матрицей с разрешением 1280x1024 пикселей с вполне современными характеристиками: время отклика – 8 мс, яркость – 300 кд/$м^2$, контрастность – 600:1, углы обзора – 160°/160°. Для подсоединения видеокарты используется аналоговый разъем D-Sub. Габариты монитора – 382x389x198 мм, а вес – 4.55 кг. Ориентировочная стоимость многофункционального девайса – $315. ■



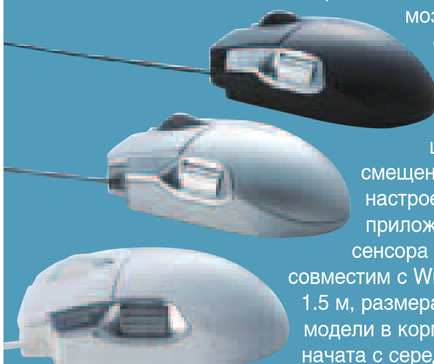
«СВЕТЛЯЧОК» ДЛЯ НОУТБУКОВ ОТ TRUST

Клавиатуры на ноутбуках в большинстве своем отличаются от своих стационарных «собратьев». Они более компакты и пользователю привыкнуть к «тесному» расположению кнопок не так-то легко. Особенно трудно на них играть или работать в темноте – никогда не знаешь, куда вас забросит судьба с мобильным компьютером. Компания Trust выпустила устройство Mini USB Light NB-1150p, с помощью которого можно подсвечивать рабочую зону лэптопа. Второе его предназначение – создавать комфортный для глаз минимум освещения. Девайс крепится на крышке ноутбука специальной защелкой, питается от интерфейса USB и комплектуется футляром для переноски. Стоимость полезного гаджета – $15. ■



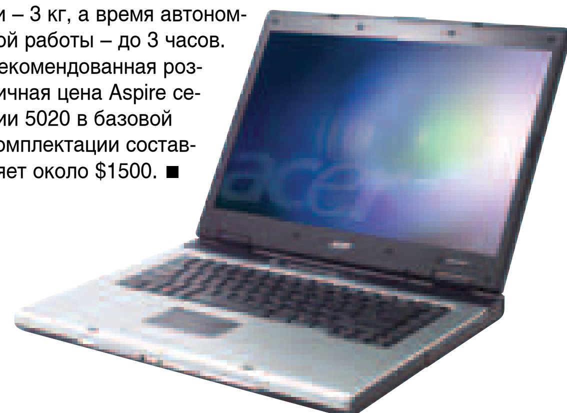
ДВУХКОЛЕСНАЯ МЫШЬ ОТ ELECOM

Одним из признаков, отличающих нас от наших примитивных предков, является развитый большой палец на руке, противопоставленный остальным. Есть даже теория, утверждающая, что тренировка этих фаланг (вращение, сгибание и т.д.) стимулирует работу мозга и улучшает интеллектуальные способности. Сложно сказать, принимала ли во внимание подобные соображения японская компания Elecom, разрабатывая свою серию мышей M-DWUR, но в результате у этих манипуляторов появилось второе колесо, как раз под большой палец. А предназначено оно для горизонтального смещения страниц, широких таблиц, да и вообще может быть настроено по усмотрению пользователя под самые различные приложения. Необычный «грызун» с разрешением оптического сенсора 800 dpi подключается к компьютеру через порт USB и совместим с WindowsXP/Me/98/2000. Мышь обладает кабелем длиной 1.5 м, размерами 61x103.7x33.5 мм и весом 80 г. Всего выпущено три модели в корпусах черного, белого и серебристого цвета. Продажа начата с середины июля по цене $35. ■



ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЕ НОУТБУКИ ACER НА БАЗЕ AMD TURION 64

Потенциальный хит на рынке игровых ноутбуков анонсировала компания Acer, заявив о выпуске модели Aspire 5020 с процессором AMD Turion 64. Портативный компьютер оснащается оперативной памятью 512 Мбайт DDR333 с возможностью расширения до 2 Гбайт, жестким диском ATA/100 емкостью от 80 Гбайт, видеоадаптером ATI Mobility Radeon X700 (128 Мбайт) и приводом DVD-RW. Широкоформатный 15.4-дюймовый дисплей с разрешением 1280 на 800 пикселей использует технологию повышения качества изображения Acer CrystalBrite. Набор интерфейсов на корпусе соответствует современному уровню: 4 x USB 2.0; инфракрасный порт, модемный и сетевой разъемы, S-видео, VGA, DVI, отсек для PCMCIA карт (Type II или Type III), IEEE 1394, вход для микрофона и кардридер 6 в 1. В ноутбук также встроен адаптер беспроводной связи Acer InviLink формата 802.11g, обладающий усовершенствованными возможностями приема благодаря размещению антенны в крышке лэптопа. Вес новинки – 3 кг, а время автономной работы – до 3 часов. Рекомендованная розничная цена Aspire серии 5020 в базовой комплектации составляет около $1500. ■



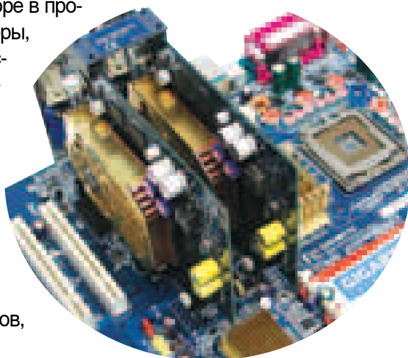
ВНЕШНИЙ DVD-РЕКОРДЕР ОТ PLEXTOR ЗА $120

Компания Plextor анонсировала внешний DVD-рекордер PX-740UF, поддерживающий большинство присутствующих на рынке форматов дисков. Модель выполнена в элегантном корпусе из черного пластика и позволяет работать с носителями DVD+/-RW, DVD+/-R, DVD+R DL, DVD-R DL, DVD-ROM, CD-R/RW и CD-ROM. Максимальная скорость записи DVD+/-RW составляет 8x/6x, DVD+/-R – 16x, компакт-дисков CD-R/RW – 48x/32x. Двухслойные «болванки» могут быть записаны со скоростью 8x и 4x, соответственно. Для работы с DVD+R/RW и DVD-R/RW в приводе использованы технологии Lossless Linking и Zero Link, позволяющие осуществлять редактирование информации прямо на диске. Модель оборудована буфером емкостью 2 Мбайт (с защитой от опустошения Buffer Underrun Proof), портами USB 2.0 и IEEE 1394. Габариты устройства составляют 253.5x167.1x53 мм, вес – 1.6 кг. Новинка появится на прилавках в конце августа по цене $120. ■



МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА SLI И ДВА ВИДЕОАДАПТЕРА ЗА $200?

Компания NVIDIA, с выпуском GeForce 7800GTX обогнавшая ATI по производительности в секторе Hi-End видеокарт, намеревается расправиться с конкурентом в бюджетной сфере, а заодно подпортить и анонс CrossFire. В скором времени на прилавках появится модель GeForce 6600LE, основанная на процессоре NV43-V. Новый чип имеет 8 конвейеров, четыре из которых заблокированы. Номинальные частоты составляют 500 МГц для ядра и 500 МГц для памяти GDDR-I, однако некоторые производители планируют ставить более быстрые микросхемы GDDR3 с возможностью разгона до 1 ГГц. Главная особенность нового решения – цена. По предварительным данным конечная стоимость отдельной карточки 6600LE варьируется от $60 до $70. Кроме того, появились сведения, что вскоре в продаже появятся SLI-наборы, состоящие из материнской платы и пары адаптеров класса 6600LE. Такие комплекты можно будет купить всего за $200. Точной информации о том, когда столь заманчивое предложение окажется на прилавках компьютерных магазинов, пока не приводится. ■



КОРПУС С ШУМОПОДАВЛЕНИЕМ ОТ ANTEC

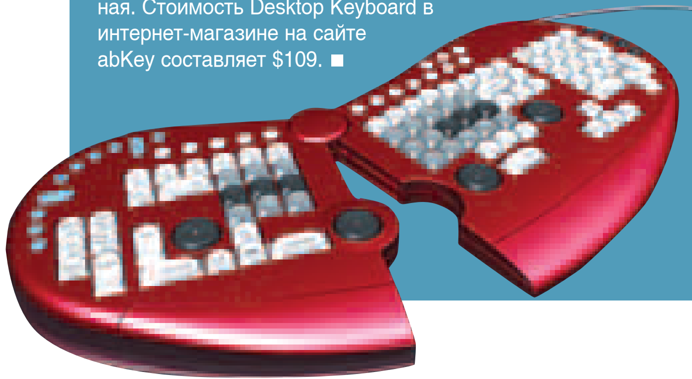
Интересный компьютерный корпус для любителей тишины выпустила компания Antec. Модель P180 оснащена тремя уровнями подавления шума и дает пользователю возможность установки до пяти вентиляторов. Каркас новинки сконструирован из 0.8-мм стали, а звукоизолирующие боковые и передние панели сделаны из двух слоев алюминия с заключенным между ними пластиком и резиновыми демпферирующими прокладками. Несмотря на полную совместимость со стандартом ATX, внутренняя компоновка устройства существенно переработана. Зона, в которой размещаются самые нагревающиеся элементы конструкции – процессор и видеокарта – изолирована. В результате блок питания, расположенный снизу, не препятствует основным воздушным потокам и находится в своей «тепловой трубе». Пара штатных 120-мм вентиляторов с защитными пылевыми решетками создают циркуляцию в области устройств на материнской плате, а еще один охлаждает нижнюю корзину для дисков и блок питания. На переднюю панель изнутри дополнительно можно установить 120-мм кулер и 80-мм для обдува видеокарты. На фронтальной стороне корпуса присутствуют разъемы USB, FireWire и звуковые выходы, четыре наружных отсека под 5.25" устройства и одно 3.5". Кроме того, внутри P180 есть шесть посадочных мест под 3.5" жесткие диски. Размеры новинки – 541x506x206 мм, а вес – 14 кг. Модель уже появилась в продаже по цене $170. ■





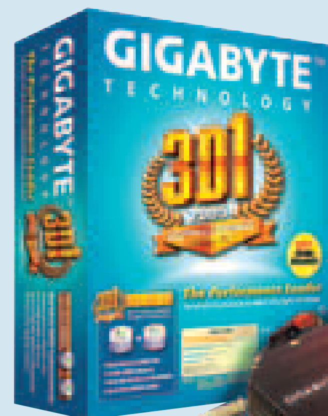
КЛАВИАТУРА ОТ ABKEY НАУЧИТ ПЕЧАТАТЬ ЗА ОДИН ЧАС

Сингапурская компания abKey решила произвести революцию на рынке клавиатур, отказавшись в своей дебютной модели Desktop Keyboard от раскладки QWERTY. Инженеры попытались совместить хорошо известный алфавитный порядок и статистику появления букв в тексте. В результате «A», на долю которой в языке Шекспира приходится 8.1%, была увеличена до размеров «Enter» и «Space», а часто встречающиеся «E» (13%), «I» (6.5%) и «O» (7.9%) для контраста с менее употребляемыми литерами покрасили в темный цвет. Клавиатура раскрывается посередине, образуя букву V, поэтому на другой половине девайса выделенными оказались «R» (6.9%), «S» (6.1%) и «T» (10.5%). По заявлению разработчиков, подобная комбинация клавиш позволяет овладеть методом слепой печати менее чем за час. Создатели необычного устройства не объясняют причину появления огромной буквы «U», частота использования которой не входит даже в первую десятку (2.4%). По всей видимости, тут сыграли свою роль дизайнеры abKey. В сумме с мультимедийными кнопками клавиатура содержит 119 клавиш. Новинка имеет размеры 50x25x4 см и оснащена хабом на два порта USB. Выпускается она в трех расцветках – черная, белая и красная. Стоимость Desktop Keyboard в интернет-магазине на сайте abKey составляет $109. ■



ДВУХПРОЦЕССОРНАЯ ВИДЕОКАРТА ОТ GIGABYTE

Компания Gigabyte анонсировала свою самую мощную видеокарту в модельной линейке – GV-3D1-68GT. Как и все решения серии 3D1, новинка, совместимая с разъемом PCI-Express, основана на двух графических процессорах, работающих в режиме SLI на одной видеоплате. В данном случае используется пара чипов GeForce 6800 GT. Графический ускоритель оснащен 512 Мбайт «набортной» памяти GDDR3, но информации о ее частотах пока нет. Инженерам удалось сохранить ширину печатной платы в пределах стандарта, что позволит ее использовать в обыкновенных корпусах. Однако из-за мощной системы охлаждения толщина платы значительно увеличилась. Для того, чтобы занимаемое кулером пространство напротив второго PCI-Express-слота использовалось с пользой для дела, Gigabyte предусмотрела планку портов D-Sub, что позволяет выводить изображение сразу на четыре монитора. По заявлению разработчика, новинка набирает более 20 тысяч пунктов в 3DMark03 и чуть менее 10 тысяч – в 3Dmark05. Подробности конфигурации тестовой системы не сообщаются. В комплект поставки входит большой набор программ и игр, в том числе Cyberlink PowerDVD 6.0, Joint Operations и Xpand Rally. Стоимость устройства пока неизвестна, однако сообщается, что карта будет приблизительно на 10% дешевле пары GeForce 6800 GT. Предположительное время появления видеоадаптера в продаже – конец августа. ■





Техника: инструкция по применению

В ЭТОМ НОМЕРЕ: ПРЕВРАТИ СКУЧНУЮ ПУСТУЮ СТЕНУ В КИНОЭКРАН, ОБДУРИ НАЧАЛЬСТВО И НАУЧИСЬ ЛЕТАТЬ, КАК БЭТМЕН (И ОСТАНЬСЯ ПРИ ЭТОМ ЦЕЛ И НЕВРИДИМ).





Как установить цифровой проектор

Твой новенький домашний кинотеатр не должен выглядеть как унылый видеосалон начала 90-х.

ШАГ 1 Место крепления или установки проектора зависит от размеров комнаты и качесива картинки, которое ты хочешь получить. Желательно, чтобы нижний край изображения был по крайней мере в метре от пола.

ШАГ 2 Не покупайте экран – гладкая белая поверхность ничуть не хуже. Покрасьте стену специальной отражающей краской, предназначенной для проецирования изображения.

ШАГ 3 Чем меньше света в комнате, тем лучше. Теперь можешь наслаждаться заездами Формулы 1!

Благодарим за помощь консультанта Диму из Студии новой электроники.





[illegible]

Телефонный розыгрыш (американский вариант) для тех, кто не знаком с понятием личной физической ответственности

ЧТО НУЖНО Телефон, вид на жительство в США, регистрация на camophone.com

ЗАТРАТЫ $5 за 100 минут

ШАГ 1 Тебе надо позвонить, но при этом ты хочешь скрыть свое местонахождение или вообще выдать себя за другого. Позвони боссу в отпуске с отчетом «из офиса», отдыхая в баре . Или приколись над приятелем, который бледнеет каждый раз, когда видит на определителе номер своей бывшей подружки.

ШАГ 2 Зарегистрируйся на Camophone, впиши в анкету номер телефона того, кого ты хочешь обдурить, свой номер и подставной номер, который должен высветиться у твоего собеседника. Служба сначала звонит тебе, а потом твоей жертве, подставляя фальшивый номер.

Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

SAMSUNG SYNCMASTER 930BF

19-ДЮЙМОВЫЙ МОНИТОР СО ВРЕМЕНЕМ ОТКЛИКА 4 МС

При выборе жидкокристаллического монитора для игровой системы необходимо учесть множество факторов – цветопередачу, углы обзора, равномерность подсветки, количество интерфейсов и т.д. Но, пожалуй, главной характеристикой по-прежнему остается время отклика. В этом материале мы протестировали новую модель от Samsung – SyncMaster 930BF с функцией «разгона» жидких кристаллов под названием Overdrive.

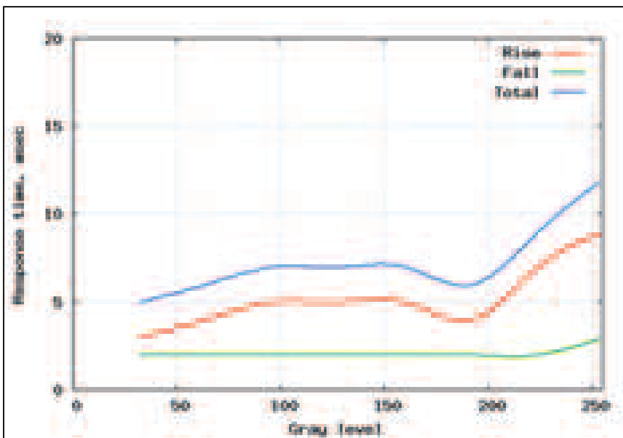
Технические характеристики

Размер экрана, дюймов: 19
Разрешение: 1280x1024
Контрастность: 700:1
Яркость, кд/м²: 270
Время отклика, мс: 4 (gray-to-gray)
Углы обзора (по горизонтали, по вертикали): 160°/160°
Интерфейсы: D-Sub, DVI-D
Размеры (Ширина x Высота x Глубина), мм: 422.7x427.7x200
Вес, кг: 5.1
Цена, $: 550

Дизайн монитора сделан по последней моде 2005 года. Сосредоточенно лаконичный корпус из качественного пластика выглядит одновременно просто и дорого. Для размещения на стене есть отверстия под кронштейн VESA, а круглое основание устойчивой подставки крепится к ножке с помощью винта. Разъемы для подключения видеокарты (DVI-D, D-Sub) и кабеля питания находятся сзади и защищены крышкой.

Панель управления состоит из шести клавиш, расположенных на нижнем торце дисплея. Быстрый доступ осуществляется к регулировкам яркости, переключению видеосигнала (цифровой или аналоговый), автоподстройке и предварительным установкам MagicBright. Последняя функция позволяет оперативно выбрать комфортный режим работы: «текст», «спорт», «игры», «кино». Меню русифицировано и обладает очень широкими возможностями. В первую очередь, следует отметить фирменную систему MagicZone, позволяющую подбирать параметры в отдельном окошке. Настройки основной области экрана при этом остаются неизменными, и вам легко оценить разницу. Значения насыщенности, яркости и контрастности варьируются в достаточно большом диапазоне, а при работе над текстом нам очень пригодилась регулировка четкости картинки. Кроме того, владельцу доступны три режима гамма-компенсации, настройки по трем основным составляющим спектра (R-G-B) и плавное изменение цветовой температуры.

Матрица SyncMaster 930BF сделана по технологии TN+Film и обладает стандартным разрешением 1280x1024. Заявленные углы обзора – 160°/160°, но изображение при таких отклонениях от перпендикуляра инвертируется до неузнаваемости. Субъективно этот параметр чуть лучше среднего для TN+Film панелей уровня, но уступает мониторам с PVA и IPS матрицами. Тем не менее, для просмотра фильмов в небольшой компании 930BF вполне походит. Модель выдает отличную равномерность белого фона – никаких желтых пятен на экране обнаружено не было. Также нас порадовал хороший черный цвет и высокая различимость на шкале оттенков серого. Монитор продемонстрировал вполне убедительную цветопередачу, лишь при изменении горизонтального угла обзора немного грешившую грязно-желтым оттенком (что, впрочем, свойственно всем TN+Film-матрицам).



Синяя кривая – суммарное время отклика в зависимости от уровня серого цвета. 0 – черный цвет, 250 – белый цвет.

Если скорость реакции пикселя в ЭЛТ-мониторах измерялась микросекундами, то жидкий кристалл – достаточно вязкая субстанция и столь быстро поворачиваться не может. В графе «время отклика» большинство производителей ЖК-дисплеев предпочитают указывать суммарную продолжительность переключения с белого цвета на черный и обратно. Но основная проблема матриц заключается в переходе на определенный промежуточный оттенок. Дело в том, что для поворота на меньший угол на кристалл необходимо дать не такое высокое напряжение, как для полного включения или выключения пикселя, что в этом случае приводит к серьезному снижению скорости времени отклика.



Новичок рынка мониторов – Samsung SyncMaster 930BF.

Для борьбы с подобным явлением в мониторе SyncMaster 930BF применена прогрессивная технология Overdrive. Ее суть заключается в следующем: электроника посылает на ячейку определенный разгонный импульс, а когда кристалл достигает необходимого угла, соответствующего требуемому оттенку, напряжение резко падает.

Мы измерили время отклика с помощью платы цифрового осциллографа ETC M221 и высокоточного фотодатчика, который плотно прижимался к небольшой области экрана с тестовым изображением. Полученный нами график демонстрирует отличную работу электронного «ускорителя» – если суммарное время переключения между крайними значениями (черным или белым) и полутонами у большинства мониторов на TN+Film матрицах достигает 30-40 мс, то SyncMaster 930BF укладывается в границы 15 мс. Надо заметить, что производитель ничуть не лукавит, указывая 4 мс – это характеристика между двумя близкими оттенками серого (gray-to-gray). Таким образом, перед нами 12-мс матрица (если судить по переключению между черным и белым цветом), но обладающая значительно более скоростной работой на полутонах за счет Overdrive'a.

В быстрых приложениях (FarCry и Doom 3) никаких артефактов и смазов мы не обнаружили, а потому можем смело рекомендовать эту модель для использования в играх. ■

ТЕСТ БЕСПРОВОДНЫХ КОМПЛЕКТОВ «КЛАВИАТУРА+МЫШЬ»

Константин Парфененок, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

ВСЕ ПОД КОНТРОЛЕМ

Надоело бороться с проводами, опутавшими компьютерный стол? Вроде бы есть простое решение – беспроводной комплект! Теперь мышь больше не придется вытягивать за спутавшийся с другими кабелями хвост, а клавиатурой можно пользоваться хоть в постели. Однако в продаже сейчас имеется огромное количество моделей, таящих в себе массу сюрпризов. Чтобы помочь вам выбрать подходящий и недорогой набор «клавиатура+мышь», мы протестировали сразу девять вариантов среди самых популярных брендов.

Список тестируемого оборудования

1. Genius Wireless TwinTouch+Optical
2. Logitech Cordless Desktop MX
3. Oclick 880L
4. Logitech diNovo Media Desktop 2.0 Bluetooth
5. A4-Tech KBS-26B5RP
6. Mitsumi Wireless Office Kit XD3010
7. Defender Cardinal WRS2080
8. Microsoft Wireless Optical Desktop 3.0a
9. Logitech Cordless UltraX Media Desktop

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, http://www.nix.ru).

Первое, на что геймеру следует обращать внимание при выборе комплекта – это мышь. Современные приложения, включая игры, становятся слишком сложными для простых двухкнопочных «грызунов» с одним колесом. Основное же преимущество многокнопочной мыши заключается в том, что ее дополнительные клавиши можно настроить на самые разнообразные действия в процессе игры. FPS, RPG, стратегии – в любом из этих жанров найдется изрядное количество функций, которые удобно будет «повесить» на манипулятор. Естественно, хорошая мышь должна обладать удобно расположенными клавишами, и лучше, если они будут нажиматься «вслепую».
Но эргономика дополнительных кнопок – не единственный фактор при выборе манипулятора. Идеальная мышь – та, о существовании которой забываешь во время работы. Устройство должно удобно лежать в руке, а материал корпуса – быть приятным на ощупь. Мышь не должна быть слишком тяжелой, иначе ее трудно перемещать, что при длительной работе вызывает боль в запястье. Сопротивление движению манипулятора создает и сам коврик, особенно, если ножки «грызуна» выполнены из некачественного, плохо скользящего материала. Комфорт в использовании устройства обусловлен и качеством электронной начинки. Оптический сенсор, отслеживающий движение – основная ее составляющая. Для удобной работы в графических редакторах он должен иметь высокое разрешение – 800 dpi сейчас стандарт. Всем известно, что плохие сенсоры легко «срываются» даже при слабом смещении или «обманываются» глянцевыми поверхностями. В играх это становится особенно критично.
Сегодня на первый план выходит частота сканирования. Чем выше производительность оптической системы, тем стабильнее работает мышь, и точнее отслеживаются ее перемещения, а значит играть и работать с такими «грызунами» удобнее. Тактовая частота порта USB под Windows составляет 125 Гц, а некоторые мыши (особенно это касается беспроводных моделей) не используют и половину этого диапазона. В результате, даже если манипулятор обладает сенсором с разрешением 800 dpi, низкая частота опроса будет выступать ограничительным фактором в быстрых приложениях.
А что дает беспроводная клавиатура? Во-первых, как уже было сказано, она избавляет от путаницы с кабелями. Во-вторых, это позволит более эффективно расположить системный блок, который избавится от одного серьезного ограничителя – клавиатурного провода. В результате вы получите устойчивый радиус действия от 2 до 5 метров в случае с комплектами, связывающимися с приемником по радиоканалу (27 МГц), и до 10 метров в Bluetooth-наборах. Дополнительные кнопки в клавиатурах чаще всего управляют программными медиаплеерами, помогают работать в браузерах, а также с офисными документами. Это очень удобно и, попробовав один раз, уже начинаешь ругать старые образцы. Если же вы пользуетесь непопулярными приложениями, то горячие «клавиши», как правило, можно запрограммировать по собственному усмотрению.
Как известно, беспроводные наборы отличаются одним заметным недостатком – им требуются элементы питания. В некоторых комплектах для зарядки аккумуляторов мыши используется крэдл, в который вставляется мышь в нерабочее время. Для клавиатуры подобный «стакан» еще не придумали, но этот девайс, как правило, гораздо экономичнее расходует энергию. Альтернативный вариант присутствует в продукции A4Tech и Genius: зарядное устройство там объединено с приемником. К сожалению, в большинстве дешевых моделей проблему энергопотребления вам придется решать самостоятельно – как только закончатся комплектные батарейки.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Беспроводные комплекты тестировались сразу по нескольким параметрам. В пер-

Технические характеристики

	Genius Wireless TwinTouch+Optical	Logitech Cordless Desktop MX	Oclick 880L	Logitech diNovo Media Desktop 2.0 Bluetooth
Клавиатура	12 доп.клавиш	19 доп.клавиш + 2 колеса прокрутки	33 доп. клавиш + колесо прокрутки	8 доп. клавиш, 28-клавишный MediaPad
Мышь	5 кнопок, оптическая, 800 dpi	8 кнопок, оптическая, 800 dpi	5 кнопок, оптическая, 800 dpi	8 кнопок, оптическая, 800 dpi
Интерфейсы приемника	PS/2 (мышь), PS/2 (клавиатура)	PS/2&USB (мышь), PS/2 (клавиатура)	PS/2 (мышь), PS/2 (клавиатура)	PS/2&USB (мышь), PS/2 (клавиатура)
Питание	2xAA (мышь), 2xAA (клавиатура)	2x NiMH AA (мышь), 2xAA (клавиатура)	2xAA (мышь), 3xAA (клавиатура)	2xNiMH AA (мышь), 2xAA (MediaPad), 4xAA (клавиатура)
Метод связи	FM	FM	FM	Bluetooth 1.2
Зарядное устройство	Нет	Кредл для мыши	нет	Кредл для мыши
Дополнительно	Подставка под запястья	Подставка под запястья	Подставка под запястья	блок MediaPad, Bluetooth-хаб (до 7 устройств), чистящие салфетки
Заявленный радиус действия	3.5 метра	2 метра	4 метра	10 метров





Oklick 880L
★★★★
$39



LogitechCordless Desktop MX
★★★★★
$98





Genius Wireless TwinTouch+ Optical
★★★★
$39

вую очередь, оценивалось удобство работы с клавиатурой и мышью, как в играх, так и в повседневной работе с офисными и графическими программами, интернет-браузерами и почтовыми клиентами. Проверка каждой модели состояла из нескольких этапов. Для начала мы несколько часов обкатывали устройства в Doom 3, Half-Life 2 и Warcraft 3. Второй этап целиком был посвящен приложениям, с которыми большинство сталкивается каждый день – печать текста, работа с электронной почтой, просмотр и редактирование цифровых фотографий. Также мы исследовали удобство программного обеспечения, легкость доступа к мультимедийным клавишам и их разнообразие, а также ощущения при нажатиях и звуки, производимые механикой клавиш. Скорость опроса сенсора мышей измерялась с помощью программы Mouse Rate Checker.

Genius Wireless TwinTouch+ Optical

Недорогой комплект из пластика цвета топленого молока и светло-серыми кнопками еще год назад смотрелся бы очень дешево. Но сейчас, на фоне своих поголовно черных собратьев, он выглядит оригинально. Скошенный корпус мыши хорошо ложится в руку, манипулятор достаточно крупный, но не тяжелый. На левом обрыве этого «архипелага» находятся две функциональные кнопки. По умолчанию верхняя боковая клавиша открывает проводник в форме круга, доли в котором отвечают за ряд функций (справка по Windows, стартовая страница в браузере и т.д.). Их можно установить по собственному усмотрению. Нижняя боковая кнопка дублирует нажатие колесика, то есть при активизации этой функции страницы можно перемещать, двигая мышь. Чтобы подключить «грызуна» к приемному устройству, придется изловчиться: добраться до клавиши Connect можно только с помощью тонкого предмета, естественно, делать это придется не часто. Увы, в активных играх мышь вряд ли вас порадует, чему виной низкая частота опроса – 57 Гц. В программном обеспечении, которое было установлено с комплектного диска, ничего интересного мы не нашли – типичная разновидность софта для переназначения клавиш. Клавиатура оснащена двенадцатью функциональными кнопками: шесть из них управляют медиа-плеером, а еще столько же – перемещениями в браузере или проводнике. Нажимаются они мягко и беззвучно, чего, к сожалению, нельзя сказать об основных, излишне шумных клавишах. Набор подключается только к разъемам PS/2 и не снабжен переходником на USB. Радиочастотный приемник контролирует беспроводную пару на расстоянии приблизительно трех метров.

Oklick 880L

Набор неплохо подойдет любителям моддинга, неравнодушным к украшению своего компьютера разными нетривиальными штучками. Комплектная мышь (модель 725L), несмотря на свои пышные формы, хорошо лежит в руке. Широкое ребристое колесо прокрутки уверенно перематывает страницы, а большой палец точно попадает на боковую кнопку, причем с не меньшим комфортом его можно расположить и на широкой талии «грызуна». Раздутая нижняя часть несет такую же функциональную нагрузку, как и площадка для отдыха левой ноги в автомобилях. Справа у мыши есть кнопка, отвечающая за перемещение «вперед» в браузере или проводнике. Частота опроса мыши весьма средняя – 75 Гц, что больше, чем у некоторых участников нашего теста, но все-таки недостаточно для серьезной игры. Спустя некоторое время манипулятор «засыпает», а чтобы «пробудить» его, необходимо нажать на любую кнопку. Оригинальный приемник в форме летающей терелки устанавливается на трех пружинных ножках. При любом движении мышкой или нажатии на кнопки клавиатуры его мощная синяя подсветка начинает активно мигать, что со временем немного раздражает. В результате, «инопланетного красавца» приходится прятать за монитор. Клавиатура сделана из черного пластика, обладает широкой подставкой под основания ладоней и питается от трех пальчиковых батареек АА (мышь использует две штуки). При нажатии клавиши рабо-

Технические характеристики

A4-Tech KBS-26B5RP	Mitsumi Wireless Office Kit XD3010	Defender Cardinal WRS2080	Microsoft Wireless Optical Desktop 3.0a	Logitech Cordless UltraX Media Desktop
33 доп. клавиш + колесо прокрутки	20 доп. клавиш	30 доп. клавиш + два колеса прокрутки	19 доп. клавиш + ползунок Zoom	6 доп. клавиш
8 кнопок, оптическая, 800 dpi	5 кнопок, оптическая, 800 dpi	5 кнопок, оптическая, 800 dpi	3 кнопки + колесо с верт. и гориз. скроллом, 800 dpi	5 кнопок, оптическая, 800 dpi
PS/2&USB (мышь), PS/2 (клавиатура)	PS/2&USB (мышь), PS/2 (клавиатура)	PS/2 (мышь), PS/2 (клавиатура)	PS/2&USB(мышь), PS/2 (клавиатура)	PS/2&USB(мышь), PS/2 (клавиатура)
2x NiMH AA (мышь), 2xAA (клавиатура)	2xAA (мышь), 2xAA (клавиатура)	2x NiMH AA (мышь), 2xAA (клавиатура)	2xAA (мышь), 3xAA (клавиатура)	2x AA (мышь), 4xAA (клавиатура)
FM	FM	FM	FM	FM
Приемник объединен зарядным устройством	Нет	Нет	Нет	Нет
Подставка для запястий, клавиатура AntiRSI	Подставка под запястья	Подставка под запястья	Подставка под запястья	«Ноутбучная» клавиатура
2 метра	1.5 метра	1.5 метра	3 метра	3 метра

ТЕСТ БЕСПРОВОДНЫХ КОМПЛЕКТОВ «КЛАВИАТУРА+МЫШЬ»

Константин Парфененок, Антон Карпин /karpin@gameland.ru/



тают чуть громче, чем в Logitech Cordless Desktop MX, но все же тише, нежели в устройстве от Genius. Несомненным плюсом Oklick'а является необычно широкое колесо прокрутки, расположенное слева. Его можно вращать не только пальцами, но и целой ладонью. На клавиатуре размещено целых 33 функциональных кнопки – панель редактирования документов и файлов (вырезать, вставить и т.д.) находятся в нижнем левом углу, а блок управления медиаплеером – в верхней правой части. Любопытной особенностью комплектного софта является текстовое дублирование команд на экране монитора.

Logitech Cordless Desktop MX

В «десктопном» наборе от Logitech основное внимание приковывает к себе мышь MX700. Долгое время (до появления MX1000) этот манипулятор считался лучшим среди беспроводных моделей на рынке, аналогов ему просто не было. Надо заметить, что форма у MX700 и MX900 (из комплекта последнего участника нашего теста) совершенно одинакова, но если Bluetooth-мышь не слишком подходит для быстрых игр, то MX700 в этом качестве просто великолепна.
Программа Mouse Rate Checker с MX700 продемонстрировала предельное для USB значение (123 Гц). Отличный результат! Мышь позволяет перелистывать документы как с помощью колесика (оно не рифленое, но хорошо «цепляет» палец), так и посредством расположенных рядом Cruise Up и Cruise Down. Если перематывать страницы вы предпочитаете традиционно, то эти кнопки можно запрограммировать по своему вкусу. «Пимпа» на макушке по умолчанию является аналогом команды Alt-Tab, она служит для переключения задач, нажимать ее удобнее всего, если распрямлять указательный палец. Боковые клавиши, как мы уже писали, расположены высоковато, но к ним довольно быстро привыкаешь. Работает мышка от двух Ni-Mh аккумуляторов, а заряжается в «стакане», который по совместительству служит радиочастотным приемником. Набор уверенно функционировал на расстоянии до 5 метров. В комплекте Logitech Cordless Desktop MX используется проверенная временем клавиатура Elite Keyboard. Механика клавиш не вызывает никаких вопросов – все сделано надежно и понятно, левый Shift чуть уменьшен, но это свойство всех Logitech. Среди многообразия функциональных кнопок необходимо выделить два блока. Слева, на небольшой возвышенности, расположено колесико, позволяющее не перекладывать руку на мышь, если вы печатаете текст. Вроде бы пустяк, но работать с документами очень удобно. В верхней части, по центру, находится настоящий пульт управления медиаплеером – его дисковый регулятор громкости крутить одно удовольствие, а мимо больших клавиш для выбора композиции сложно промахнуться. Любой геймер наверняка оценит возможность управления музыкой, не выходя из игры. Заметим, что клавиатура поддерживает проигрыватели WinAmp или Windows Media.

A4-Tech KBS-26B5RP

Набор от известного производителя, оснащенный целым рядом интересных опций. 8-кнопочная мышь Outlook 8K RBW-5 работает с приемником по радиотракту. Страницы перематываются с помощью широкого, вогнутого скроллера с насечкой – свои функции он выполняет на пятерку. По обе стороны от колеса расположены кнопки U-shape, которые служат для горизонтальной прокрутки страниц, но могут быть настроены иначе. К боковым клавишам, расположенным слева, не надо тянуть большой палец – они размещены на удобной высоте. Кроме того, для них есть целых восемь режимов работы, быстрый выбор между которыми осуществляет центральная Office Button. При нажатии на нее появляется меню, в котором каждое действие представляет собой пару команд: увеличить/уменьшить, вырезать/вставить и т.д. Компоненты меню являются полностью настраиваемыми. Стоит отметить, что софт от A4-Tech работает удобно и «жить пользователю» не мешает. При измерении частоты опроса мыши был показан результат 105 Гц – достойное значение на фоне большинства участников нашего теста. Беспроводная пара комплектуется четырьмя аккумуляторами емкостью 1400 мАч. А зарядным устройством для A4-Tech KBS-26B5RP служит приемник, что очень удобно. Комплект не обладает излишней дальнобойностью, устойчиво работая на расстоянии около двух метров. На клавиатуре от A4-Tech красуется надпись Anti RSI. В переводе с английского, repetitive strain injury означает хроническое растяжение сухожилий. Пирамидальное расположение клавиш в этой модели действительно несколько разгружает кисти рук, особенно, если печатать вслепую, а панель положить на колени. Забота о здоровье потребителя – дело благородное, но все же Enter лучше было бы сделать полноценным. В остальном клавиатура только радует – левый ее блок дополнительных клавиш очень похож на решение от Oklick – удобное широкое колесо прокрутки, а под ним клавиши редактирования текста и файлов (вырезать, вставить и т.д.). В верхней части привлекает внимание блок управления медиаплеером, все сделано качественно, разве что парные кнопки увеличение/уменьшение громкости, вперед/назад и пауза/воспроизведение можно было бы разнести чуть подальше друг от друга.

Mitsumi Wireless Office Kit XD3010

Традиционно дешевый бренд предлагает беспроводную пару, которая комплектуется симметричной мышью классической формы. Рука на ней лежит привычно и не устает. По бокам расположены дополнительные клавиши, настроенные, как обычно, на перемещение вперед/назад в проводнике или браузере. Левой кнопкой пользоваться удобно, а правая, по всей видимости, предназначена для тех, кто способен подковать блоху – во всяком случае, дотянуться до нее весьма проблематично. Частота опроса 75 Гц подойдет геймерам, не слишком требовательным к скорости перемещения курсора в игре. Переходника PS/2-USB в комплекте нет, пользователям ноутбуков следует иметь это ввиду. Клавиатура несет на своей поверхности 20 дополнительных клавиш, обладает световым сигнализатором разрядки батарей и характеризуется не лучшей четкостью нажатий основного ряда кнопок. В комплекте с ней есть пластиковая подставка под запястья, а питание осуществляется с помощью трех батареек AA (мышь потребляет две).

Defender Cardinal WRS2080

В соответствии с названием, четырехкнопочная мышь хорошо защищает свои внутренности. Чтобы снять крышку батарейного отсека, придется воспользоваться плоской отверткой или серьезно повредить себе ногти. Возможно, нам попался неудачный экземпляр. Беспроводная пара уверенно работает на расстоянии не больше 2.5 метров от приемника. Частота опроса мыши рекордно низкая – всего лишь 32 Гц. Комплект вообще вряд ли стоит рекомендовать для игр. Клавиатура в комплекте во многом копирует модель от Logitech Cordless Desktop MX – то же колесо прокрутки слева, аналогичный джог-дайл сверху в центре. Только перемещается этот регулятор громкости не так свободно, приходится прилагать силу, чтобы сдвинуть с места. В целом ощущения от нажатий на кнопки вполне удовлетворительные, корпус крепко сбит, в нем ничего не скрипит. Удивила лишь клавиша пробела, издающая









при работе достаточно неприятные звуки. Комплектный софт не вызывает эмоций – все сделано добротно, но без изюминки. Разъем для подключения к компьютеру только одного стандарта – PS/2.

Microsoft Wireless Optical Desktop 3.0a
Манипуляторы от Microsoft далеко не случайно много лет подряд уважаемы геймерами. Мышь из набора обладает сразу несколькими достоинствами. Во-первых, она очень легкая и кисть от нее совершенно не устает, а во-вторых, великолепно лежит в руке. Единственный недостаток эргономики, на наш взгляд, заключается в колесе прокрутки. С его помощью можно прокручивать страницы как по вертикали, так и по горизонтали, причем комплектный софт позволяет легко заменить скроллинг вправо/влево на что-либо по своему вкусу. А минус в том, что колесо сделано из слишком мягкой резины, причем во время прокрутки создается впечатление, что оно немного заедает. Зато частота опроса выше всяких похвал – 125 Гц! Клавиатура обладает подставкой под основания ладоней, причем она не обычная пластиковая, а обита мягкой пористой резиной. Верхнюю часть занимает блок дополнительных клавиш для управления медиаплеером, слева – кнопки быстрого доступа к офисным приложениям (электронной почте и т.д.) и любопытный пружинный ползунок Zoom, предназначенный для работы в графических редакторах. Компоновка основных клавиш выполнена в форме улыбки, с большими кнопками в центре и маленькими по краям. В результате, Enter оказался совсем небольшим – не всем понравится такое решение. Как мышь, так и клавиатура питаются батарейками форм-фактора AA и, к сожалению, не слишком далеко работают от приемника – в радиусе не превышающем полтора метра.

Logitech Cordless UltraX Media Desktop
Стильный набор для тех пользователей, кто привык работать с ноутбуком, но уже беспокоится за состояние штатной клавиатуры при частом использовании. В комплекте есть достаточно большая, но не слишком тяжелая мышь Cordless Click Plus! с «макушкой» из блестящего пластика. Оканчивающиеся почти у самого носа «грызуна» стандартные клавиши для указательного и среднего пальца правой руки подойдут людям с большими ладонями. Пара боковых кнопок по умолчанию запрограммированы на действия вперед/назад в проводнике или браузере и расположены традиционно чуть высоковато для большого пальца. Резиновое колесо работает превосходно. Мышь питается от двух комплектных AA-батареек и обладает достойной частотой опроса – 120 Гц. В конструкции клавиатуры использован ножничный возвратный механизм, поэтому нажатия осуществляется беззвучно и обладают коротким ходом. Модель явно не для тех, кто любит по максимуму использовать дополнительные клавиши – тут их всего шесть штук, и все они отвечают за управление плеером (Stop, Play/Pause, Next, Prev и Mute). Функциональный ряд F1-F12 в комбинации с Fn поддерживает включение веб-камеры, открытие браузера и т.д. Задачи можно перенастроить в стандартной для модели от Logitech программе Set-point, в комплекте есть диск с версией 2.3.
Из недостатков стоит отметить темно-красные наклейки русского алфавита, плохо различимые в темноте и короткий левый Shift. Клавиатура питается от двух батареек форм-фактора AAA. Связь с компьютером осуществляется через радиоприемник (27 МГц). Заявленный радиус действия (3 метра) вполне соответствует действительности – мышь и клавиатура уверенно работали из другого угла большой комнаты. Чтобы устройства нашли приемник, на их поверхности снизу предусмотрены специальные кнопки, которые надо нажать одновременно с клавишей Connect на фронтальной поверхности приемника.

Logitech diNovo Media Desktop 2.0 Bluetooth
Флагманский набор от лидера на рынке манипуляторов. Модель идет в нашем тестировании вне конкурса, так как цена $229, мягко говоря, отличается от среднего уровня. Набор оборудован крэдлом и единственный в нашем тестировании использует протокол беспроводной связи Bluetooth, обеспечивающий скорость передачи 721 Кбит/с и дальность до 10 метров. Мы попробовали управлять компьютером из соседней комнаты – все работает отлично. Комплектная 8-кнопочная мышь MX 900 удобно лежит в руке, но ее сложно назвать идеальным выбором для быстрых игр. Частота опроса всего лишь 80 Гц, что явно недостаточно для геймеров – в шутерах чувствуются легкие задержки. Питается «грызун» от Bluetooth-крэдла, к которому можно подключить до 7 устройств, например, мобильный телефон или принтер. Если к эргономике колеса вертикальной прокрутки и расположенным возле него круглым кнопкам придраться сложно, то боковые клавиши находятся, на наш взгляд, слишком высоко. Дизайн двухкомпонентной клавиатуры впечатляет – пластик с высококачественным покрытием сложно отличить от титанового сплава. Дополнительно настраиваемых кнопок совсем немного, причем удален даже стандартный ScrLk (впрочем, когда вы использовали его в последний раз?). Четыре мультимедийных клавиши расположены по вертикали слева – по умолчанию они соответственно включают спящий режим (эта функция задана жестко и поменять ее не получится), открывают домашнюю страницу в Internet Explorer'e, почтовую программу и активизируют поиск. Справа есть три копки для управления громкостью звука, а внизу представлена панель для запуска и управления Media Player'ом. Клавиши функционального ряда F1-F11 запрограммированы на самые разнообразные задачи (F7 – «Print», F10 – «MyDoc» и т.д.) и активизируются с помощью F-Lock. Клавиатура очень тонкая и лежит на столе плашмя, так как регулируемых по высоте ножек в конструкции не предусмотрено. Пользователи лэптопов оценят «ноутбучные» плоские и беззвучные клавиши с коротким ходом. Отличный вариант для набора текстов, а единственную претензию в плане эргономики можно предъявить к традиционно короткому левому Shift'y. Отдельный клавиатурный блок под названием MediaPad и вовсе уникален. С его помощью можно управлять компьютером, причем делать это с дивана или из кухни. Заметим, что радиопультов на рынке не так уж и много, а инфракрасные аналоги работают только в зоне прямой видимости. MediaPad же функционирует пределах квартиры средних размеров и умеет отображать название песни или фильма. Для подключения всех компонентов комплекта diNovo требуется установка программного обеспечения SetPoint, которое позволяет осуществлять тонкую настройку. В свою очередь, набор софт Medialife поможет пользователю объединить компьютер и телевизор в одну мультимедийную систему.

ВЫВОДЫ

За отличную геймерскую мышь в комплекте и очень удобную мультимедийную клавиатуру «Выбор Редакции» получает беспроводная пара Logitech Cordless Desktop MX. Награда «Лучшая Покупка» присуждена модели A4-Tech KBS-26B5RP. Быстрая и многофункциональная мышь, уникальный приемник с зарядным устройством и клавиатура, снижающая напряжение в кистях рук, – весомые аргументы при цене $40. ■

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



С мечом под сакурой

Во всемирной истории самурайских аниме-сериалов среди однодневок вроде Peacemaker Kurogane или Otogi Zoshi столпом воздвигнется прекрасный Rurouni Kenshin. Четырехсерийная OVA-история молодого Кеншина считается эталоном аниме – в рейтинге сайта AnimeNfo.com сериал который год удерживает первую строчку в рейтинге лучших аниме. Мало кто знает, что кроме этих четырех драматичных серий существует еще и телесериал в девяносто пяти эпизодах, который по накалу страстей может запросто соперничать с OVA-циклом.

■ **Аниме:** Rurouni Kenshin (американское название: Samurai X) ■ **Режиссер:** Кадзухиро Фурухаси, 1996 ■ **Студия:** Studio Gallop ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆

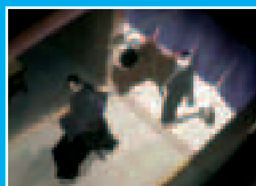
Телесериал Rurouni Kenshin не особо известен и не особо популярен; в том же рейтинге AnimeNfo.com телеверсия располагается на двадцать пятой строчке. Свыкнувшись с мрачным, правдоподобным стилем OVA-цикла Trust and Betrayal трудно вдруг представить, как Кеншин превращается в улыбчивого бродягу, который и меч-то носит для смеху, а не для драки. На самом деле, если глубже разобраться в истории сериала и творчестве мангаки Нобухиро Вацуки, то понимаешь, что и OVA, и телесериал неразрывно связаны одной сюжетной линией жизни Кеншина. Уже потом режиссеры аниме каждый на свой лад рассказали отдельные части истории; на самом деле Кеншин-убийца из OVA-версии и Кеншин-балагур в телеварианте – один и тот же человек. Сейчас вы прочитаете спойлер средней тяжести и секрет Полишинеля: во время гражданской войны совсем молодой Кеншин работал «хитокири» («убийца людей» – яп.), о чем в красках рассказывает OVA. Совсем молодой парнишка, только что покинувший обитель учителя, Кеншин мучался юношеским максимализмом и всерьез полагал, что мир можно изменить к лучшему: остается только избавить его от паразитов и вредителей. Он убивал, но убивал не за деньги и не ради мести: он убивал, потому что такова была его работа. Он не

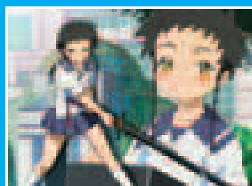
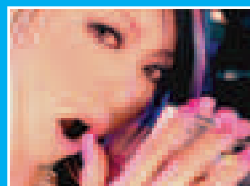
СЮРПРИЗ!

MC Entertainment обнародовала шокирующий список аниме, которое готовится к изданию в ближайшем будущем или в следующем году. Многие из этих лент мы и не чаяли когда-либо увидеть в нашей стране, а об издании других мечтали, вглядываясь в мутную картинку фэнсабов. Ниже вы найдете полный список лицензированного аниме и предварительные русские названия. Звездочками отмечены сериалы и фильмы, на которые мы рекомендуем обратить особое внимание. Разумеется, мы будем держать вас в курсе событий.

* Ghost in the Shell 2: Innocence (Призрак в доспехах: Невинность)
* Millennium Actress (Актриса тысячелетия)
Shin Angyo Onshi (Повелитель призраков)
Darkside Blues (Дарксайд: темный мститель)
* Grave of the Fireflies (Могила светлячков)
Patlabor (Полиция будущего)
Patlabor II (Полиция будущего: Восстание)
Patlabor WXIII (Полиция будущего: Монстр)
Odin (Космический корабль «Звездный свет»)
Parasite Dolls (Хищные куклы)
Armitage III Polymatrix (Армитаж: Полиматрица)
Armitage: Dualmatrix (Армитаж: Двойная матрица)
Ninja Scroll TV (Манускрипт ниндзя: Новая глава)
Samurai 7 (7 Самураев)
Mezzo DSA (Mezzo: Смертельная игра)
Full Metal Panic (Стальная тревога)
* Berserk (Берсерк)
Otogi Zoshi (Часть первая: Древняя легенда и Часть вторая: Новая легенда)
Gungrave (Gungrave: Убийца с того света)
* Paranoia Agent (Агент паранойи)
* Samurai Champloo (Самураи без тормозов)
Chrno Crusade (Крестовый поход Хроно)
Elfen Lied (Эльфийская песнь)

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Water & Fire – Jin & Mugen, смонтированный из первых пяти серий аниме Samurai Champloo; опенинг телесериала Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan; опенинг телесериала Mai-Hime; музыкальный клип на композицию Cutie Honey певицы Куми Коды, звучавшую в опенинге OVA-сериала Re: Cutie Honey.

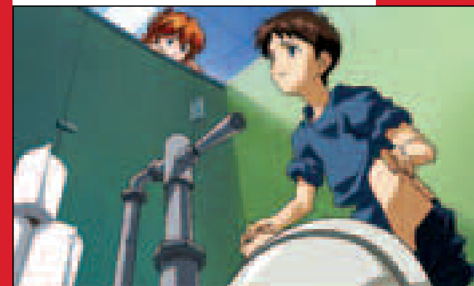
умел ничего другого; только так он мог служить правому делу. В одном из боев он и получил шрам на щеке, который станет особой приметой «хитокири Баттосая», как прозовут его враги. Много лет спустя этот шрам снова и снова будет напоминать ему о прошлом: Кеншин повзрослел, жизнь заставила его понять, что любое убийство, пусть с самыми благородными замыслами, – всего лишь убийство, а не шаг к светлому будущему; что цель никогда не оправдывает средства. Пройдя через жесточайшие муки совести, Кеншин больше не унывает. Он знает другой способ сделать мир лучше. Он носит «сакабато», меч с обратной заточкой, он смеется от души, не лезет в драку и скорее подставит другую щеку, чем ответит ударом на удар. Но истину не скроешь: глубоко в Кеншине живет убийца-Баттосай, и когда в мирную жизнь Кеншина врываются давно забытые люди из прошлого, Баттосай рвется на свободу и клятва «не убивать» кажется невыполнимой. Драма, приключения, отлично поставленные дуэли, исторические факты и десяток роскошных персонажей заслужили «Кеншину» звание лучшего самурайского боевика всех времен. Сюжет замешан на исторических фактах так называемой «реставрации Мейдзи», когда самураям запретили носить оружие, а Япония делала шаги



МЫ НАМЕРЕННО НЕ СТАЛИ ПЕЧАТАТЬ КАРТИНКИ ИЗ OVA-СЕРИАЛА. ЗАРУБИТЕ СЕБЕ НА НОСУ: ТЕЛЕЭПОПЕЯ НИЧУТОЧКИ НЕ ХУЖЕ.

Super ShortNews Turbo EX Edition

С августовского номера в главном аниме-журнале США Newtype USA стартует новая манга. Взоры читателей будет услаждать Neon Genesis Evangelion: Angelic Days, свежая история из жизни персонажей «Евангелиона». События разворачиваются в альтернативной вселенной, кусочек которой показали в последнем эпизоде телесериала: Синдзи, Рей и Аска ходят в одну школу, Мисато – учительница, Рицуко – медсестра, и только Гнедо как был энигматическим отцом, так и остался. В свободное от занятий время дети дурачатся и учатся управлять Евангелионами. Эта манга основана на PC-игре Neon Genesis Evangelion: Iron Maiden 2, никогда не издававшейся за пределами Японии.

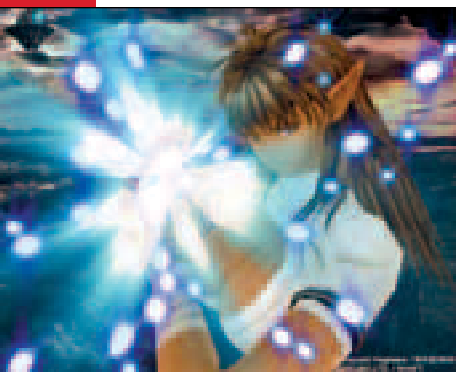


Британский институт кинематографии опубликовал список пятидесяти фильмов, «которые настоятельно рекомендуется посмотреть всем детям до четырнадцати лет». В списке рядом со «Звездными войнами», «Назад в будущее», «Кинг Конгом» и «Историей игрушек» нашлись и две японские анимационные ленты (ни один игровой японский фильм этой чести не удостоился). Англичане считают, что каждый образованный ребенок должен непременно увидеть «Мой сосед Тоторо» и «Унесенные призраками» Хаяо Миядзаки. Напомним, что новый фильм мастера, «Ходячий замок Хаула» появится в российских кинотеатрах в конце августа – начале сентября.



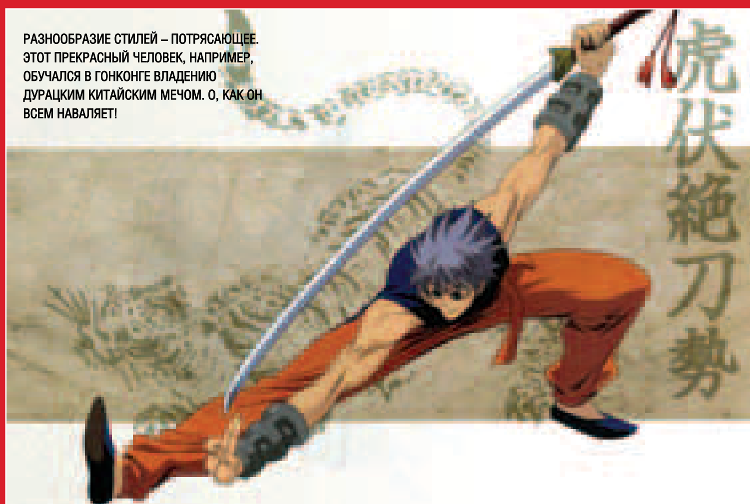
Super ShortNews Turbo EX Edition

Фэнтезийная манга Bastard!! Кадзуси Хагивары, которая публикуется в Shonen Jump аж с 1988 года, растянувшись на 23 тома, намеревается стать основой для многопользовательской ролевой игры от Tecmo. Все, что сейчас известно об игре – ее жанр и то, что она есть. Разумеется, эта MMORPG никогда не будет издана за пределами Японии, не будет переведена на другие языки и ни в коем случае не запустится на неяпонских версиях Windows. Напомним, что по мотивам манги Bastard!! уже был сделан шестисерийный OVA-цикл.

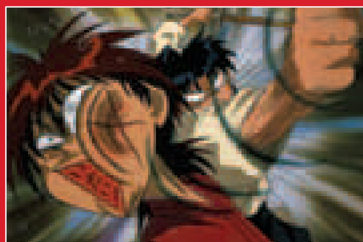


Срочно в номер! Безумные американские продюсеры (Марк Гордон, Фаррелл Уильямс, Марк Коста – вам что-нибудь говорят эти имена?) взялись экранизировать еще одну аниме-классику: суперсериал «Вольтрон: Защитник вселенной». Высокобюджетная (ну кто бы сомневался) лента расскажет о том, как пять смелых пилотов прибыли на планету Арус, чтобы научиться управлять пятью роботами-львами, которые сообща трансформируются в огромного Вольтрона. Редакция «Банзай!» не может сдержать улыбку: количество желающих экранизировать аниме все растет, а ни одного фильма мы до сих пор не увидели. Удивите нас!





РАЗНООБРАЗИЕ СТИЛЕЙ – ПОТРЯСАЮЩЕЕ. ЭТОТ ПРЕКРАСНЫЙ ЧЕЛОВЕК, НАПРИМЕР, ОБУЧАЛСЯ В ГОНКОНГЕ ВЛАДЕНИЮ ДУРАЦКИМ КИТАЙСКИМ МЕЧОМ. О, КАК ОН ВСЕМ НАВАЛЯЕТ!





навстречу Европе и остальному миру. Смотреть самурайский сериал в сто раз интереснее, когда о любом из упомянутых событий можно прочитать в энциклопедии: в Rurouni Kenshin частенько встречаются реально существовавшие люди, а многим историческим событиям дается новое толкование. И, боже мой, какие же здесь восхитительные драки! Никаких файерболов, волшебных исцелений и магических штучек-дрючек: каждое противостояние в «Кеншине» это битва двух мечей, двух взглядов на мир, двух сильных людей, готовых бороться за свое будущее. Зритель мгновенно разучивает десяток незнакомых японских словечек, названия школ, стилей и видов оружия, узнает, что такое Онивабаншу и Шинсенгуми (и то, и другое – реально существовавшие группировки). Для мальчишек конца девяностых «Кеншин» был тем, чем сейчас стал Naruto: задорным, ярким, знаковым телесериалом.

К огромному разочарованию фанатов, телесериал Rurouni Kenshin так никогда и не был закончен. Экранизация комикса продолжалась до седьмого десятка серий; новые главы манги Вацуки-сан нарисовать еще не успел, а сериал выходит каждую неделю, задерживать нельзя, надо анимировать быстрее. И сериал пошел вразнос. К вящему ужасу ценителей в аниме появились идиотские враги, дурацкие сценарные ходы, беспомощные сюжеты. Новые серии, не имеющие никакого отношения к манге, идущие против главнейших принципов сериала, разрушили магию Rurouni Kenshin: на девяносто пятом эпизоде, после очередной душераздирающе неудачной истории, сериал был закрыт. Тут начались новые фанатские мучения: манга по-прежнему выходила в журнале Shonen Jump, ее читали запоями, ее хотели видеть по телеэкране. OVA-сериал Rurouni Kenshin: Trust and Betrayal был снят на основе трех томов манги, в которых Кеншин рассказывает о своем прошлом, и подан как отдельная история; вторая половина огромной, интереснейшей манги осталась не экранизированной. Последняя вялая попытка как-то завершить историю привела к появлению на свет двух эпизодов Rurouni Kenshin: Reflection – обрывочного, сбивчивого финала, который не передает и доли того, что творится в последних томах манги. Видимо, в ближайшее время никто не возьмется за новые экранизации, и единственный и самый верный способ узнать Кеншина поближе – отыскать и прочитать все двадцать семь томов. Некоммерческий проект по переводу «Кеншина» на русский язык медленно, но верно идет на сайте http://www.mangaproject.ru – там доступно три тома манги, идет работа над четвертым. Любовь же японских зрителей к самураю со шрамом не угасает: Кеншин занял свое место в игре Jump Super Stars, где собрали самых популярных персонажей из всех комиксов, когда-либо появлявшихся на страницах Shonen Jump.

P. S. Мы сочли возможным в этом тексте отступить от системы Поливанова, дабы сохранить тот перевод многих слов и терминов, который принят в среде поклонников Rurouni Kenshin. Помните, что имя героя читается как «Кеншин», но может записываться как «Кенсин» (вариант по Поливанову) или даже «Кеньшин» (вариант от переводчиков манги). ■

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает третий диск с аниме «Рубаки». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 сентября.

Вопрос:

Что из перечисленного настоящему самураю ни к чему?

1. Катана
2. Хакама
3. Макака

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

Майку с героями «Евангелиона» получает Ренат из Твери. Если у вас дома живет пингвин, то вам нужно срочно бросать смотреть «Евангелион».



Galaxy Railways

■ **Режиссер:** Юкио Нисимото, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Лейдзи Мацумото был безумно популярен в конце восьмидесятых – начале девяностых, когда каждый зритель хотел прокатиться на Галактическом Экспрессе 999. И мы, юные советские мечтатели, грезили паровозами и бескрайними космическими просторами. А потом все стихло: нынче Мацумото не в фаворе. Galaxy Railways – новое аниме на старую тему: про подвиги, космические поезда, отношения отцов и детей. Первая же серия Galaxy Railways заряжена лошадиной дозой фирменного юношеского пафоса «от Мацумото», ее хочется смотреть снова и снова, неизменно пуская слезу на финальных титрах. Дальше сериал теряет запал, опускаясь до уровня обычного аниме про космические силы МЧС, готовые спасать попавших в опасность пассажиров, бить морды пришельцам и охаживать смутьянов. Но какая была первая серия!

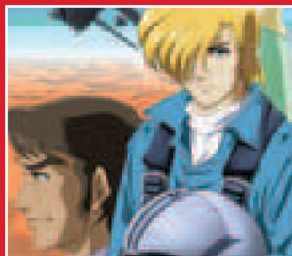


Area 88

■ **Режиссер:** Исаму Имагаке, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Area 88 – вторая попытка экранизировать относительно популярную стародавнюю мангу Каору Синтани; первая провалилась еще в 1985 году. История про небо, самолет и девушку раньше умещалась в три OVA-эпизода, а теперь растянулась аж на двенадцать серий. Далеко-далеко в пустыне, в королевстве Аслан, водится «Зона 88», в которой пилоты-наемники зарабатывают деньги. Не корысти ради, а по нужде: выбраться из Зоны можно либо отслужив три года, либо заработав полтора миллиона долларов, либо бежав и превратившись в лакомую цель для остальных наемников. Син Кадзама, единственный японский пилот в Зоне 88, служил на гражданских авиалиниях; словно девочка-волшебница, он мечтает вернуться к обычной жизни. За душевными метаниями и воздушными дуэлями двенадцать серий и проходят, без цели и без пощады.

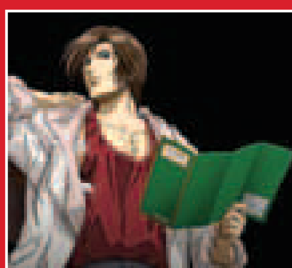


Yugo the Negotiator

■ **Режиссер:** Сейдзи Киси, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



Правдоподобное аниме – редкость. Как и большинство наших зрителей, японцы хотят, чтобы аниме не имело точек пересечения с реальностью: мы хотим грезить, так пусть работает фабрика грез! Yugo the Negotiator – редкое аниме, сделанное для тех, кто каждый день смотрит новости и следит за событиями на Ближнем Востоке. Главный герой, Беппу Юго, – частный переговорщик, известный несгибаемой волей и обширными познаниями в лингвистике и психологии. На этот раз труба зовет его в Пакистан: тамошние боевики взяли заложников. Ну а после истории про Пакистан Юго попадет аж в Россию, где тоже далеко не все гладко. Словом, если вас прельщает романтическая аниме-версия ежедневных новостей – смотрите обязательно. Узнаете, как живут люди в этой далекой и непонятной России.



Попробуй музыку!

ОБОЖАЕШЬ МУЗЫКУ?

ХОЧЕШЬ СТАТЬ БЛИЖЕ К СВОИМ ЛЮБИМЫМ ЗВЁЗДАМ?

ХОЧЕШЬ ПОДЕЛИТЬСЯ СВОИМ МНЕНИЕМ?

ТОГДА ПОЗВОНИ ПО ТЕЛЕФОНУ

8.800.200.3.999

Бесплатный звонок для всех включая абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон

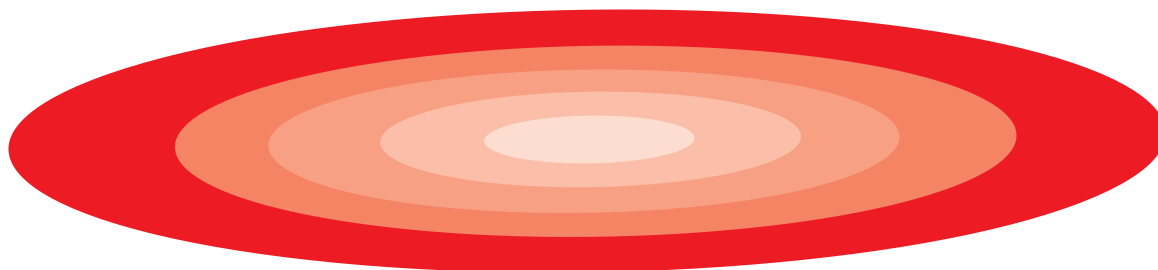


ЗАКАЖИ В РЕДАКЦИИ ЭКЗЕМПЛЯР ЖУРНАЛА БЕСПЛАТНО

8.800.200.3.999

NEON

TASTE the MUSIC



Мы хотим подарить тебе этот номер журнала



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

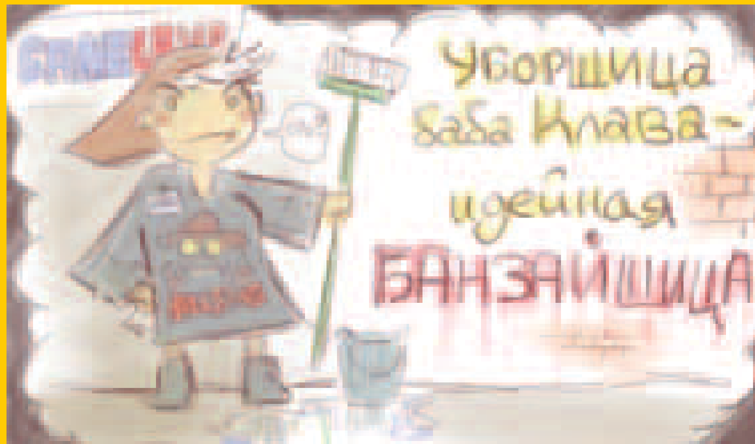
ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Лу из Волгограда за правду о патриотизме и историю бабы Клавы.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что легальные издания видеоигр стоят слишком дорого. Это факт, обсуждать который бессмысленно: игры дешевле не станут. Лучше уж бросьте ваши пять копеек в спор между поклонниками Xbox 360 и воздыхателями PS3.

ПИСЬМО НОМЕРА



ЛУ, Г. ВОЛГОГРАД

Приветик, «Страна» и все ее обитатели. Я не стремлюсь попасть на ваш желтенький прямоугольничек на первой странице «Обратной связи», но мне очень хотелось бы, чтобы мое письмо увидел некто Никита Сокол, послание которого вы опубликовали в июньском номере. Номер я прочитала с удовольствием, которое было несколько подпорчено письмом господина Сокола, который утверждает, что он не расист, не нацист и не дегенерат (кхе-кхе). Прежде всего, хочу заявить, что являюсь страстной анимешницей и стала я ей отнюдь не три года назад, а еще в конце девяностых. Родину, тем не менее, я люблю, и на Японию я никогда бы ее не променяла. Что вам, дорогой Никита, японцы-то сделали, что вы двух листов в журнале вынести не можете? Может, вы – последний выживший защитник Порта-Артура? В таком случае, в вашем возрасте пора уже о бренности всего сущего думать, а не о каких-то глупостях. Журнал, говорите, деградирует? О железе и Интернет-новостях мало пишут? Как бы не так. Журнал, что ни месяц, становится все толще и толще, а рубрика «Банзай!» так за пределы выделенных ей двух листов и не вышла. А чего же тогда стало больше в журнале? Все того же «онлайна», «железа» и тому подобного. Не нравится «Банзай!» – пролистывайте и читайте то, что нравится. А у «Банзая!» поклонников не убавится, уж можете мне поверить. Говорите, что пятеро ваших знакомых перестали читать «СИ»? О, это огромная и невосполнимая потеря для всего журнала. Если к ним прибавится еще хоть один, «Страну Игр» можно будет закрывать. Ввиду отсутствия патриотически настроенной публики.
Кстати о патриотизме. Уважаемый господин Сокол, патриотизм выражается прежде всего в любви к собственной родине, а не в ненависти к другим культурам. И большую половину журнала занимают не японские, а просто хорошие игры. Раскройте оглавление: тех же американских или европейских игр тоже

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

О ДЕШЕВИЗНЕ



Привет. Я посмотрел цены на вашем магазине GamePost и был сильно удивлен. Да, цена на PlayStation вполне перевариваемая,даже очень симпатичная (всего 189 долларов), аксессуары тоже на приемлемом уровне стоимости... Но потом я увидел цены на игры... Как это возможно? Приставка стоит почти двести долларов, а игры на нее – от 50 до 80 долларов??? Как это получается? Приставка по цене четырех игр? При этом точно такие же (повторяю, абсолютно такие же) игры можно приобрести у нас на Магадане по цене от 50 до80 рублей! Тоже самое с играми для персональных компьютеров. По сравнению с вашими играми у нас они стоят копейки! Игры от уважаемых издателей («1С», «Акелла», «Руссобит-М» и другие), запечатанные в красивые коробочки и подарочные издания стоятмаксимум рублей триста, а что же у вас? Не понимаю такой ситуации. Или у вас магазин для новых русских? Или просто у вас денег мало, вот вы и зарабатываете, как можете? Или у вас слишком много покупают и вы таким образом стараетесь избавиться от покупателей? Или это просто злая шутка?

Алексей Безнутров, klaiman@mail.ru

ВРЕН // К сожалению, до сих пор очень многие наши читатели просто не знают о существовании лицензионных игр для PlayStation 2. В регионах они попросту не продаются, поэтому пиратские переводы от «Кудоса», например, воспринимаются как легально локализованные игры. Этому способствует и то, что пираты стали

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!



Что слышно о сюжете MGS4?

Ровным счетом ничего. Кодзима пока что не собирается приоткрывать завесу тайны над своим новым детищем. Известен лишь слоган «No place to hide» и фраза из уст Кодзимы: «Когда вы узнаете, где будет происходить действие, вы уроните на пол челюсть и возопите, что там же невозможно спрятаться»!



Когда же выйдет Final Fantasy XII? Почему вы о ней ничего не пишете?

Мы по-прежнему не знаем дату релиза Final Fantasy XII. В прошлом году рабочую демо игры показывали на E3, в этом году новую «финалку» на выставке не видел никто – зато журналистам показали очередную нарезку CG-фрагментов. Что случилось? Почему Square Enix тянет кота за резину? Есть мнение (ничем не подтвержденное), что игра появится в продаже к Рождеству.



Сегодня был на Горбушке, нашел PSP за 10000 рублей. Но ее же нет в Европе?

Sony не занимается официальными поставками PSP в Европу. Но это не остановит Ивана Иванова, который купил на Акихабаре ящик PSP, привез его в Россию и начал продавать консоли на Горбушке. Это явление называется «серым» импортом. Sony борется с ним, как может, но отловить каждого Иванова ей, увы (к счастью?), не под силу.

Вам не кажется, что сегодняшняя уборщица баба «идейная банзайщица» Клава удивительно похожа на Линка из комикса в прошлом номере? Да чего стесняться: Линк и есть, в конспиративной майке по «Хеллсингу», с кошмарной зеленой шваброй в руках. Впрочем, неважно. Страницы «Обратной связи» снова становятся полем бесплодной битвы банзаефилов и банзаененавистников. Перестаньте, пожалуйста. Живите дружно – и пишите письма!

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН**

хватает, да и русских с избытком. А идея о том, что весь штат «СИ» вплоть до уборщицы бабы Клавы формируется исключительно из идейных банзайщиков с применением массового гипноза – просто туфта. Уж я-то в зомби разбираюсь, у меня многолетний стаж игры в Resident Evil. А японской историей и культурой интересоваться можно и нужно: один факт японского экономического скачка чего стоит.

ЗОНТ\\ Пожалуйста, не ссорьтесь. «Банзай!» никуда не денется. К нам постоянно приходит примерно равное количество писем с просьбами убрать «Банзай!» к чертовой бабушке и с требованиями немедленно расширить рубрику как минимум на десять страниц, а воз и ныне там. Достаточно взглянуть на список громких лицензий MC Entertainment на ближайший год, чтобы понять: аниме наступает семимильными шагами. «Банзай!» поможет вам подготовиться к массированному аниме-блицкригу. Будьте начеку.

оформлять свою продукцию красиво и печатать на коробках грозные слова о защите своих авторских прав. Отсюда и такие смешные казусы. Увы, но легальная игра для PlayStation 2 не может стоить меньше 20 долларов (Platinum-версия известного хита годичной давности или же уцененный неудачный проект). Нормальная цена – в районе 50 долларов. Все это касается и переведенных на русский язык игр. Можно считать это нечестным, но факт остается фактом.

О ПИВЕ

Яркого неба и улыбчивого солнца тебе, «Страна»! «Опять критика» – вздохнет кто-нибудь из сотрудников. Спокойно, в этот раз моя критика разит не вас, а нашу любимую русскую игровую индустрию. Ох и били ее, из ушат помоями поливали, бывало, конечно, и цветы ей дарили – на могилу очередному проекту русских страдальцев. Ну и я не смог удержаться. Каюсь, люди, не судите строго, и помните: ногами бить не педагогично.
Итак, выступаем.
Меня привлекли строки из номера 12 (189) про E3. И наши компании на ней были, мед-пиво пили, с девчонками иностранными кутили, но те не подходили и наши несолоно хлебавши укатили. На E3 было столько наших компаний (не буду перечислять), а представленные этими компаниями игры были настолько многообещающи, что толпы людей ломились к нашим стендам и, видя ролики, падали в экстазе, сходили с ума и плача, проклинали жестокую судьбу – ну почему они не родились в России? Ага, как бы не так. Голову даю на отсечение, что проходившие мимо спешили увидеть Xbox 360 и PS3, недоуменно тыкали в нас пальцами и говорили: «О, русские! А вы-то зачем пришли?» Может только «Ночной дозор» кому-нибудь приглянулся, да и то из-за фильма.
Конечно, я был удивлен, что пятых «Героев» делает русская компания Nival. Только они уехали заграницу. Так что, мы опять лишились одного из своих? Вы писали, что их купила другая компания, значит, наши будут делать игры под их диктовку, так?
Рассматриваем другой вопрос. В том же двенадцатом номере на странице 57 крупный снимок стенда нашей компании «1С». Там на мониторе запечатлен кадр: мужик тянет руку за жестяной банкой с пивом. Это что, правда!? А водку с пельменями наши на E3 не притащили? Нет? А жаль. Дело бы открыли, раскинули палатку с чебуреками да шашлычками, сколько денег на новый проект насобирали бы. Эх, не догадались, бестолочи.
И под конец вернемся к уже давно прошедшей «КРИ». Когда я увидел снимки, лицо мое стало похоже на лицо Распутина после запоя. Не видели? Повезло. Жуткое зрелище. Ну зачем так, – неужели по-другому нельзя? Я понимаю, как же еще завлечь туда людей. Ладно Namco и Capcom девчонок показали – те выскочили, покрутились, позавлекали и убежали, чтобы дальше не мозолить глаза окружающим, пришедшим смотреть на чудеса игровой индустрии. А наши как всегда: пьянки, гулянки, диско и панки. Гулять так гулять, а какая гульба без стриптиза? Иначе я это назвать не могу. Но если честно, мне, да и не только мне, хочется, чтобы Россия воспряла и утерла бы нос всем этим американцам и японцам. Чтобы у нас были RPG не хуже Final Fantasy, боевики лучше Metal Gear Solid,

? Что такое HD-телевизоры и какова средняя цена на них?

HD-телевизор это телевизор, поддерживающий формат High Definition и способный выводить картинку значительно более четкую и резкую, нежели обычный телевизор. Но для этого необходимо, чтобы сам телесигнал был в новом формате – картинка не станет лучше, если вздумаете смотреть на HD-телевизоре программу «Время». Ну а средняя цена на них сейчас около ста тысяч рублей.

? Подскажите, пожалуйста, сайт, на котором можно побольше узнать о Diablo 3.

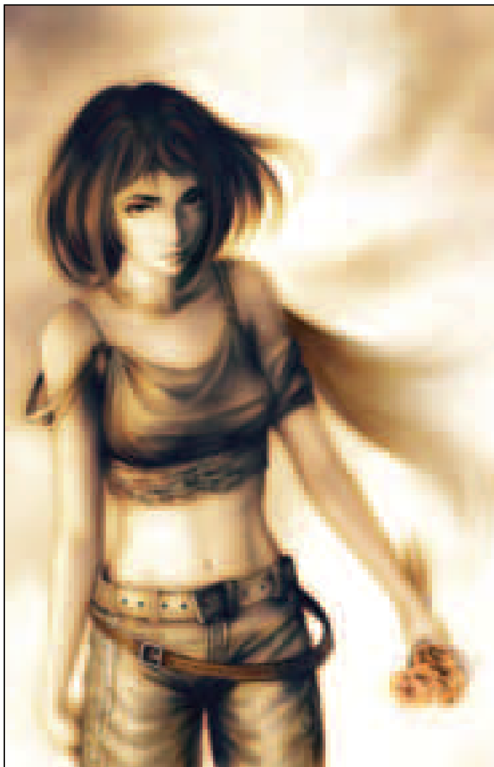
Diablo 3 – городская легенда. О ней все говорят, но на самом деле ее не существует. Ни один официальный источник не подтвердил, что Blizzard собирается вернуться к любимому псевдоролевому сериалу. Интернет-сайты пережевывают слухи и домыслы; как только Diablo 3 объявится на горизонте, вы прочитаете об этом в «СИ».

? Что-нибудь известно о новой, четвертой части Carmageddon?

Слышно, что она находится в разработке. Игра регулярно мелькает в финансовых отчетах SCi и вроде бы даже должна выйти в этом году, но и разработчики, и издатели пока держат рот на замке. Как только что-то прояснится, мы сообщим.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



а экшены типа Devil May Cry 3 выходили бы каждый месяц – так, для разминочки. Я очень переживаю за родину наших игр и надеюсь, что на экране моего телевизора чаще будут высвечиваться русские разработчики в титрах пройденной игры.
P. S. На случай, если письмо попадет на страницы «СИ». Ответьте на небольшой вопрос: на DVD двенадцатого номера было видео с презентации PS3. Там президент Square Enix показал переделанную Final Fantasy VII. И это игровая графика? Для мультика сыровато, а для игры отлично. Разъясните, пожалуйста, ситуацию.

Алексей Гаврилов,
alyery@mail.ru

ЗОНТ// Состояние отрасли определяют прежде свего геймеры. Видели письмо чуть выше? Чтобы русские разработчики вышли на мировой уровень, нужно, чтобы игры продавались за нормальные деньги, нужно, чтобы деньги эти у геймеров появились, а с этим вопросом нужно отправлять ходоков к Владимиру Владимировичу. И потом, ну что вы на пиво окрысились? И американцы, и англичане, и японцы пьют не хуже наших – и ничего! Что до Nival, то они никуда не уехали, так в России и сидят. На пару с «Героями» делают и «Ночной дозор». Мы ими гордимся.

О КОМИКСАХ

Здравствуйте, «Страна Игр»!
Не могли бы вы передать тем людям, которые влились к вам из журнала Official PlayStation, такой вопрос: Вы когда-нибудь напечатаете продолжение комикса, который был в вашем журнале? В OPM он, вроде бы, назывался «Игрушки», и стиль у него был «под мангу». Так вот, в том журнале комикс не был завершен. Вы писали, что он будет продолжен в «Стране Игр». Так где же он?

Kim,
г. Мурманск

ВРЕН // Комикс готовился специально для OPM и планов продолжать его в «СИ» не было.

О ФАМИТСУ

Привет! Как всегда, летом у вас уменьшился объем, что плохо. Ведь можно, к примеру, написать обзоры для Nintendo DS, расширить рубрику «Банзай!» (раньше она шесть страниц была, а теперь только четыре), спецрепортажи написать, наконец. Про E3 вы могли бы рассказать подробнее. Честно говоря, моя мечта, – чтобы у нас официально выпускали Famitsu. Но, к сожалению, боюсь, что этого не будет, поэтому вы не могли бы брать оттуда какие-нибудь материалы? Ведь наверняка там много чего интересного и необычного, ведь журнал японский, а значит, должен отличатся от западных аналогов. Хотелось бы, чтобы стало две наклейки, ибо, честно говоря, постеры это хорошо, но они много места занимают. Каждую четвертую наклейку предлагаю посвящать аниме. Было бы хорошо, если бы у вас были не только три маленьких комикса, но и большой. И вообще надо журнал разнообразить, авторских колонок – больше! Интервью, рубрику «Юмор» добавить. Пишите больше про игровую индустрию, причем не о закрытие или открытие компаний, но всякие интересные вещи, вроде японской видео-рекламы игр, или, еще лучше, биографии людей вроде Миямото или Кодзимы, а то кроме их игр, мало кто знает, что-нибудь о них, как они к России относятся, их увлечения, любимые фильмы и т.д. В общем, вам нужно развивать журнал, в смысле информации. И не ограничиваться новостями, превью и обзорами и другими стандартными материалами. Вы должны творить, создавать что-то действительно необычное. В общем, если нет своих идей, объявите конкурс, или используйте идеи других журналов (иностранных, лучше японских). Та же «СИ-бульвар» хотя бы на две страницы, но добавляйте к журналу. Ведь ваша лень переходит все границы, как можно было выпустить такой первоапрельский номер?! Журнал превращается в однотипное издание. Стоп! Уже превратился. Найдите Ханту и заставьте его работать. Устройте охоту за старыми авторами. Ищите новых. Устраивайте чаще фокус-группы. Вперед!

Фадеев Даниил,
г. Москва

ЗОНТ // Дался вам этот Famitsu. Там пишут японцы для японцев; нам ихние материалы – как собаке пятая нога. Российские геймеры над ними со скуки помрут. Вместо того, чтобы копировать чужие журналы, мы делаем свой не хуже. А когда японцы спрашивают, что за журнал такой «Страна Игр», мы честно отвечаем: русский аналог Famitsu.

ВРЕН // Мы думали о том, чтобы брать материалы из Famitsu, но их сложно очень адаптировать для «СИ». Проще самим написать. А насчет спецрепортажей, интервью и клевых идей – именно в этом направлении и движемся. Все, что вы перечислили, мы собираемся сделать в «СИ». Кроме, разве что, «СИ-бульвара». Все-таки это была шутка.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:
+7 (095) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Лондон является одной из величайших культурных столиц мира, а после двух частей The Getaway, он стал вообще родным. И мне понастоящему больно видеть, что эти нелюди натворили там, да и в других городах мира. Искренне соболезную всем жертвам теракта. Терроризм – не выход из положения!

Редакция «Страны Игр» в полном составе присоединяется к вам. Терроризм не должен существовать на Земле.

Бывает, моя оптическая мышка начинает упорно сопротивляться. Часто когда я рисую, курсор сам «улетает» в другую часть экрана. Почему так?

Скорее всего, проблема в вашем коврике. Оптические мыши на некоторых типах поверхности работают некорректно в силу особенностей конструкции. Прочитайте наш тест ковров в прошлом номере «СИ» или купите себе более качественную мышь: что-нибудь из свежих моделей Microsoft или Logitech.

Когда Sony PSP запустят в Европе и в России?

В сентябре. Крепитесь, осталось недолго.

Какое любимое аниме у А.Купера?

А.Купер говорит, что он зануда и любимого аниме у него слишком много. Поэтому, мол, пусть будет Ghost in the Shell.

Какое аниме Врен посмотрел впервые в жизни?

Когда Врен был маленький, ему по кабельному несколько дней крутили «Виндарию». Так он и стал анимешником.

Может ли MC Entertainment стать издателем Final Fantasy VII: Advent Children?

Может, если захочет. После того как MC Entertainment лицензировала Ghost in the Shell: Innocence, мы уже ничему не увидимся. Правда, насколько нам известно, MC Entertainment пока что не заинтересована в приобретении прав на Advent Children.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «А.ЗОНТИК» СОНИН

Возможно, вы слышали о показательных судебных расправах, учиненных юристами Sony над британскими магазинами, посмевшими открыто продавать PSP. Что за этим стоит – некая высшая цель, банальная нехватка консолей, дискриминация европейцев или желание донести до потребителей качественный продукт?

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Как вы относитесь к строжайшему запрету, наложенному Sony на продажу японских и американских PSP в Европе? Представьте, что будет, если ситуация повторится с PS3...



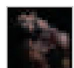
Автор: **Shizoman**

По-моему, Sony неправа. Раз сама корпорация не смогла справиться с поставкой консоли в Европу, она должна радоваться, что хоть кто то другой это делает. Вместо этого она перекрывает воздух европейским геймерам, чтобы все следовало ее маркетинговому плану, – а на людей плевать. Возможно, она просто боится, что поставляемые «серые» приставки будут плохого качества (битые пиксели, заедающие кнопки и тому подобное). Компания хочет не опозориться на европейском рынке так, как на других, хочет представить качественный товар. А эти «серые» им всю картину портят.



Автор: **Tsukasa**

Если я не ошибаюсь, то это дело в суде уже завершилось, и результатом его стало разрешение транспортировки консолей в Европу в обычных коробках, без всяческих надписей, гласящих о содержимом. (*на самом деле Sony полностью запретила продажу «серых» PSP в Европе – ред.*) Впрочем мне это безразлично, так как пока не появится стоящих игр для PSP, брать я ее не собираюсь.



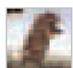
Автор: **dead-XIII**

Неужели никто из вас не задумался о покупке прекрасного DS?



Автор: **Hapr**

Возможно, Sony делает какой-то «обновленный» вариант PSP и хочет, чтобы рынок портативный консолей был однороден, а не был полон разными версиями консолей...



Автор: **roman**

Несмотря на кажущуюся абсурдность ситуации, проблема гораздо глубже, чем некоторые ее себе представляют. Сейчас вовсю идет реорганизация игровой индустрии одновременно с битвой за сферы влияния. Уже всем производителям стало ясно: Япония больше не основной рынок продаж. Снятие региональных ограничений на PSP – первый опыт, первая попытка охватить игровой рынок целиком. Для подтверждения этой теории надо вспомнить, что чуть ли не все разработчики next-gen-консолей выразили желание провести релиз своих творений сразу во всех регионах. Но конкретно в фирме Sony помимо людей с передовыми идеями есть еще и юридическая служба, которой, видимо, трудновато перестроиться. Я так думаю.



Автор: **inkvizitor**

Это смотря с какой стороны посмотреть. Главный минус – то, что консоль придется долго ждать. С другой стороны, когда она доберется до Европы, будет уже нормальный выбор игр и официальная гарантия. Также запрет связан в основном с нехваткой консолей и правильным распределением их по регионам. Ведь если бы PSP хватало, запуск в Европе давно бы произошел.



Автор: **Wolfenste1n**

В такого рода запретах есть и свои плюсы: ко времени европейского релиза разработчики консоли успеют устранить все заводские браки и ошибки. Что в этом плохого?

Как расшифровывается название SNES?

Super Nintendo Entertainment System.

Неужели нет никакой надежды увидеть MGS: The Twin Snakes на PS2? Konami от этого только выиграет. Почему нет?

Потому что Nintendo от этого проиграет. Два человека из состава авторов «Страны» купили GameCube в первую очередь для того, чтобы играть в The Twin Snakes. Но надежда есть всегда – например, «эксклюзивный» Resident Evil 4 все-таки выйдет на PS2, хоть и с большой задержкой.

В 189 номере вы указали платформу PS2 для Metal Gear Acid 2. Ошибка?.

Да, ошибка. Игры Metal Gear Acid выходят только на PSP.

Не нужны ли вам работники в редакцию?

Нужны. Например, новые авторы нам нужны постоянно. Не хотите попробовать?

Есть ли в природе аниме или фильм по Dead or Alive?

Нет, сейчас ни одной кино- или анимационной адаптации этого известного файтинга не существует. Но прямо сейчас ведутся съемки американского DOA: Dead or Alive. Фильм будет готов в следующем году.

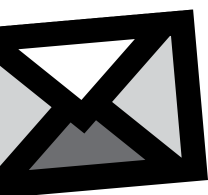
Проводите ли вы еще конкурсы по GMV? Если да, то каковы сроки?

Проводим. Врен говорит, чтобы вы по всем вопросам сам обращались к Врену на адрес wren@gameland.ru. Еще он говорит, что конкурс затягивается и работы еще можно прислать. Не опоздайте!

Когда выйдет Final Fantasy Crystal Chronicles для Nintendo DS?

Не скоро. Об этой игре сейчас не известно вообще ничего, кроме того, что она находится в разработке.

От чего зависит размер файла сохранения на карте памяти PS2?



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

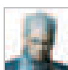
Журналисты не всегда правы. Бывает и такое, что журналисты оказываются неправы. И тогда на выручку приходит совершенно объективное народное мнение. Мнения о Tekken 5 разделились: как некоторые считают его венцом творения, так другие не понимают, что в нем хорошего. Средняя оценка, полученная путем демократического голосования: 8.0.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

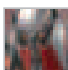
Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

А что вы думаете о Tekken 5? Теперь, когда в него не играл только ленивый, мы можем собрать воедино народные мнения и вывести оценку читателей.



Автор:
Tsukasa

Довольно добротный файтинг со своими достоинствами и недостатками. Впрочем, последние, надеюсь, устранятся с выходом домашней версии Tekken 5.1 (если она, конечно, вообще появится). А пока я его оцениваю не более, чем на 8.5.



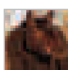
Автор:
Tatsuya

Игра заслуживает оценку 8.5. Музыка, вдохновляющая игроков на протяжении боя, обилие персонажей, визуальная прокачка героя – это и многое другое делают Tekken 5 достойным уж никак не меньше 8 баллов.



Автор:
Ulan

На мой взгляд, Tekken 5 является флагманским файтингом на PlayStation 2. Это самая сбалансированная и красивая игра серии. Моя оценка – 9.0.



Автор:
McAIN

Просили коротко: Tekken 3 – вот это игра! А все остальное – это дополнения. Оценка – 6.0.



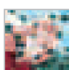
Автор:
inkvizitor

Скучно. Сюжет не интересный. Арены мертвые. Да и дополнительные режимы не впечатляют. В целом, конечно, много бойцов, красивая графика. Но эта игра мне быстро приелась, от других частей отличается слабо. Очень сильно разочаровал босс. Общее впечатление, что сюда напихали как можно больше, просто кучу малу: для турниров нормально, но в душе ничего не оставляет... Оценка 7.5.



Автор:
Wolfenste1n

Усовершенствованы графика, физика, баланс между бойцами, боевая система, режимы игры, арены. Все это заметно с первого взгляда. Tekken 5 по сравнению с предыдущими частями сериала стал более динамичным и сбалансированным. Оценка – 9.5.



Автор:
Ayane

Я всегда уважала серию Tekken. Tekken 3 был моей самой любимой игрой серии, и я не могла дождаться выхода четвертой части... Но она абсолютно меня разочаровала. Сколько же сомнений и душевных терзаний мне пришлось преодолеть, чтобы купить пятую часть! И выбор был сделан правильный. Игра вернулась к истокам. В ней снова появился драйв, энергия. В нее стало вновь интересно играть. Конечно, есть некие свои минусы, но плюсы их затаптывают! Tekken 5 достоин 9 баллов. 1 балл идет на все минусы и на то, что это 5 часть, а не 4.



Автор:
Круиз 1

Оценка ситуации: Арен мало. Арены статичны. Персонажей мало. Персонажи плохо проработаны. Новых всего два. Сюжета мало. Сюжет ужасен. Дополнительных режимов мало. И слава богу. Про Devil Within вообще молчу. Босс один. Тупой и слабый. Комб мало. Комбы старые. Бесконечные – в наличии. Костюмов мало. Плохие. Новых... правильно, мало. Онлайн. Отсутствует как класс. Звук, музыка, баланс. Вспоминаем 4 часть. Не хуже. Вспоминаем 3 часть. Лучше. Вывод: плохо, мало, не ново. Оценка – 5.5.

SMS БИТВА

Присылайте свои мнения на телефон:

+7 (095) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Мы решили немного обновить наше интерактивное содержание. SMS-чепуха отходит на второй план, а ее место занимают SMS-сражения.

В каждом номере мы будем предлагать вам оценить двух оппонентов и прислать нам SMS. В сообщении должен быть заголовок «SMS-битва» и имя победителя. Героями виртуальных баталий могут стать все: авторы и редакторы журнала, именитые разработчики и компании, герои из игр и сами игры.

Let the sms-combat begin!

Сегодня на ринге сойдутся:

Prince of Persia: Warrior Within и God of War.

Исход битвы зависит от вас.



От того, сколько данных игра хочет записать на карточку памяти. Игры, которым не нужно хранить много информации, ограничиваются сейвами в несколько десятков килобайт. Наоборот, подробные, набитые статистикой игры вроде Romance of the Three Kingdoms X могут запросто занять пару мегабайт на карте памяти.

Возможен ли выход Soul Calibur 3 на PC? Мне так обидно, что все хорошие файтинги идут именно на PS2!

Тенденцию заметить не трудно: ни один современный трехмерный файтинг на PC не выходил. Оставьте надежду: Soul Calibur 3 можно будет попробовать только на PS2.

Есть ли какие-либо другие части Arcanum кроме Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura?

Нет. И, скорее всего, не будет: несчастные разработчики Arcanum разорились в начале этого года.

Можно ли к Xbox 360 подключить акустику в формате 5.1?

Да, можно. И с немалой пользой: все игры для Xbox 360 будут поддерживать формат Dolby Digital 5.1.

В каком номере впервые появилась рубрика «Банзай!»?

В 126-ом, в конце 2002 года. Это делает текущий выпуск «Банзая!» шестьдесят восьмым по счету. Нам кажется, что это ой как немало.

Сколько времени будет ежедневно уходить на загрузку файлов в Guild Wars при скорости 10 Мбит/сек?

Guild Wars не требует ежедневной загрузки файлов. Однажды закачав основной набор данных (а это 300-400 мегабайт), вы сможете играть спокойно и не опасаться длительных подгрузок.

Подскажите, пожалуйста, дату выхода игры Jade Empire.

12 апреля 2005 года – американская, 22 апреля – европейская, 16 июня – японская. Вам какую?

Будет ли продолжение игры Beyond Good & Evil?

Скорее нет, чем да. Игра неважно продавалась и, опять же, сами разработчики не сообщали о намерении сделать сиквел.

Когда же появится Heroes of Might & Magic 5, а то я даже стал в третьих «Героев» играть?

Обещают, что зубодробительная стратегия от Nival будет готова в первом квартале следующего года. Публике уже не раз представляли работающую демоверсию, а значит, релиз не за горами!

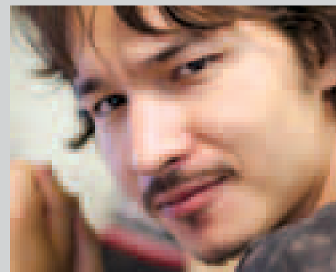
Resident Evil: Outbreak – это сетевая игра или игра для одного человека?

В Outbreak можно играть в компании, а можно попробовать бороться с зомби и в одиночку. В европейской версии игры сетевого режима нет вообще.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

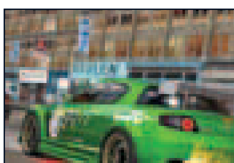
СЛОВО РЕДАКТОРА

Салют!



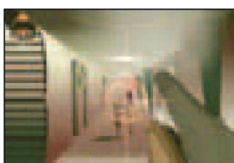
Как думаете, в чем прелесть журнала, выходящего два раза в месяц? Не в том, что мы его иногда сдаем за семь рабочих дней или работаем по 48 часов без сна. Прелесть его в том, что, купив номер, вы получаете самые свежие материалы. Сегодня, к примеру, настоятельно рекомендую после просмотра видео-обзоров и новых роликов игр для Xbox 360 (Project Gotham Racing 3, Frame City Killer) поиграть в демо-версию самой интригующей адвенчуры этого года Fahrenheit, а затем прокатиться с ветерком на скоростных мотоциклах в MotoGP 3 от Climax.

Видеообзоры



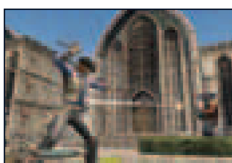
Juiced

Стараниями новых издателей, уже забытый всеми Juiced, обрел новую жизнь. Игра похорошела, обзавелась отменным мультиплеером и взобралась в Английских хит-парадах на первое место.



Killer 7

Одна из самых необычных игр этого лета. Мрачная, психоделичная, с весьма спорным графическим оформлением и игровым процессом, но тянущая на произведение искусства.



Samurai Western

Руби, Годзиро, руби! Так можно в трех словах охарактеризовать всю игру Samurai Western. Перед вами один из самых скоростных и сумасшедших экшнов года. Жаль только графика – не фонтан.



Codename: Panzers Phase Two

Вторая часть замечательной стратегии, да вот настоящим сиквелом ее язык не поворачивается назвать. Больше она похожа на версию 1.2. Все подробности – в видеообзоре.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

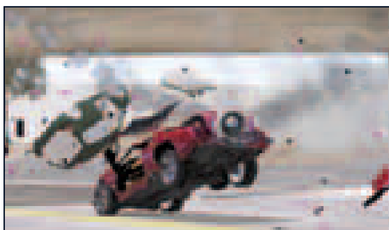
...у наших видеообзоров есть три звуковые дорожки!

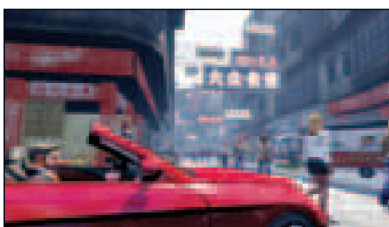
Доводим до вашего сведения: в обзорах игр на DVD-видеочасти есть три звуковые дорожки: собственно обзор, музыкальный трек и оригинальный звук из игры. Поэтому, вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой.
Хотим также напомнить, что в интервью или роликах, посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, необходимо поменять Beatstream на PCM Audio в настройках звука DVD-плеера.

Обратите внимание

Настоятельно рекомендую поглядеть на нашем диске видео к L.A. Rush. Мы получили превью-код игры и не замедлили отснять кучу видео и сделать из него ролик. Игра и вправду хороша. Огромный город, шикарные повреждения и модели машин, берегись Midnight Club 3, смена тебе грядет. Ну а для тех, кто любит повеселее – новый ролик Burnout Revenge, самой быстрой гонки на свете. Ну а уж если вам гонки совсем не по вкусу, то обращаю ваше внимание на трейлер нового хита от Namco для Xbox 360 – Frame City Killer. С последнего показа игра прибавила в плане графики и интригует сюжетной линией. Осталось дождаться выхода самого Xbox 360.







Софт

BySoft FreeRAM 4

BySoft FreeRAM освобождает оперативную память от разнообразного «мусора» как в автоматическом режиме, так и вручную. Кроме этого, показывает в графическом виде текущий статус памяти, загрузку RAM и процессора.

TreeSize Professional 3.31

Менеджер места на жестком диске. Поможет разобраться, «куда утекают гигабайты» и расстаться с ненужными файлами. Результаты проводимого программой анализа могут быть представлены в виде наглядных графиков.

XNView 1.80.1

Бесплатная утилита для просмотра графических, аудио- и видеофайлов. Удобная в обращении, поддерживает различные фильтры и преобразования картинки, понимает около 400 типов файлов, сохраняет в 50 форматах.

Pepakura Designer

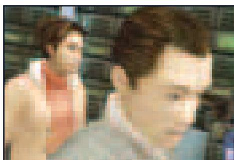
Хотите поставить модельку из 3DStudio на монитор? Теперь это возможно! Pepakura Designer позволяет создавать по трехмерным моделям развертки для склеивания (со всеми клапанами и линиями сгиба).

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его, при этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Демо-версии



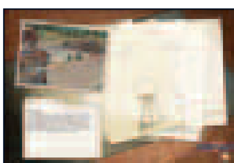
Fahrenheit

Демо-версия одной из самых многообещающих adventure игр этого года. Все, кто играл в закрытую превью-версию, говорят, что это – что-то. Настоящий триллер в стиле Альфреда Хитчкока. Теперь и у вас есть возможность оценить ее до выхода.



MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

Ну что, фанаты мотогонок, успели соскучиться по хорошим играм? Встречайте – третья часть лучшего мотосимулятора на PC и Xbox. Самая лучшая графика, физика и все команды по состоянию на 2004 год уже ждут вас, равно как и новый городской режим.



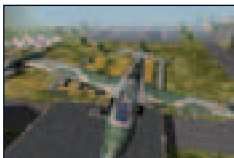
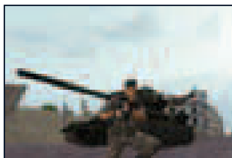
Prison Tycoon

Каких только магнатов мы не поведали на своем веку, но вот тюремного еще ни разу не было. Поэтому всех, кто мечтал побыть начальником тюрьмы и понаблюдать за разборками заключенных, побегами и бунтами, милости просим.

Моды

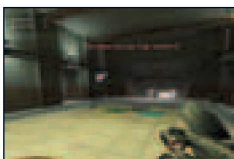
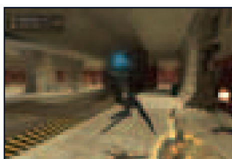
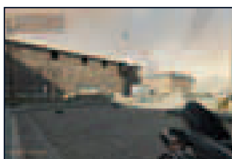
Flashpoint Balkans V.0.12

Тема гражданской войны в бывшей Югославии, ставшей самым горячим европейским конфликтом после Второй мировой, ограничивалась лишь формулой NATO vs. Сербы. Наконец появился мод, отражающий реальные события. Никаких натовцев, лишь сербы, хорваты, македонцы, косовские албанцы и другие стороны югославкой войны.


Half-Life 2 CTF 1.5

По непонятным причинам CTF не был включен создателями Half-Life 2 в список сетевых режимов. Благодаря стараниям фанатов этот недостаток устранен. Обновленная версия Half-Life 2 CTF может похвастаться не только свежими картами, но и новыми особенностями. Главное добавление – специальные рюкзаки, аналоги рун. После смерти не выпадают!

БАНЗАЙ!

А вы – вы знакомы с Докуро-тян? И правильно. Если встретите ее на улице – уносите ноги. Эта кавайная девочка с ангельским личиком и нимбом над прелестной головкой в мгновение ока сломает вам шею, раскурочит позвоночник и намотает кишки на гигантскую шипастую дубину, что в подробностях продемонстрировано в этом трогательном ролике.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Fahrenheit
MotoGP:
Ultimate Racing Technology 3
Prison Tycoon

ВИДЕООБЗОРЫ:
Juiced
Killer 7
Samurai Western
Codename: Panzers Phase Two

ПАТЧИ:
Культ. Королевства Ереси 1.5
Rus retail
Пограничье 1.1 retail
Battlefield 2 v.1.02 retail
Chaos League: Sudden Death v.2.02
Engl retail
Korea: Forgotten Conflict v1.27
US retail
Pariah v1.03 retail
Sailors of the Sky Gold v4.63
Singles 2: Triple Trouble v.1.2
Euro retail
Warhammer 40,000 Dawn of War
Rus retail
Xenus. Точка кипения 2.0 retail

SHAREWARE:
Summer Schoolgirls
Ultratron
Funky Farm
The Magic Blackboard
Fireman
SkyTracks
Invadazoid
Mexican Motor Mafia

FREEWARE:
Vantage Master Online
Dead City
Mr. Pratt's Haunted Mansion

СОФТ:
BySoft FreeRAM 4
TreeSize Professional 3.31
XNView 1.80.1
Pepakura Designer
InterVideo DVD Copy™ Platinum 3.0
Build 016.58C00
Object Dock
Free TV Player
Антивирус AVG Free Edition
jv16 PowerTools 2005
KeyNote 1.6.5
Lupas Rename 5.0

МОДЫ:
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Counter-Strike: Source
DOOM 3
DOOM 3: Ressurection of Evil
F1 Challenge '99-'02
Grand Theft Auto: Vice City
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-earth
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУС:
Старые номера «СИ»
Скины для Winamp'a

ГАЛЕРЕЯ:
Обои к играм
Обои к рубрике «Банзай!»

WIDESCREEN:
The Fog
Mirror Mask
V: For Vendetta

ВИДЕО:
Burnout Legends
Burnout Revenge
Darkwatch
Far Cry Instincts
Frame City Killer
FIFA 2006
We Love Katamari
Ghost Recon 2: Summit Strike
GUN
Fantastic Four
Mojo Master
NFS: Most Wanted
Project Gotham Racing 3
Radiata Stories
Resident Evil 5
Star Wars: Empire at War
Perfect Ace 2
Tomb Raider: Legend
Tony Hawk's American Wasteland
Видео к рубрике «Банзай!»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

ДРАЙВЕРЫ:
NGO ATI Optimized Driver 1.5.7,
nVidia ForceWare 77.76 Win2000/XP

в продаже с 1-ого сентября

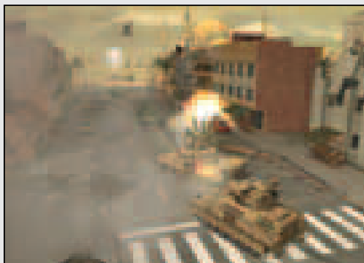
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

Расписывать добродетели «Вивисектора» уже как-то неприлично – слишком часто появлялись на страницах нашего журнала материалы, посвященные этой игре. А что поделать? Проект и вправду выдающийся! Но время превью и демо-тестов прошло: мы осматриваем финальную версию «Вивисектора» и выносим окончательный вердикт.

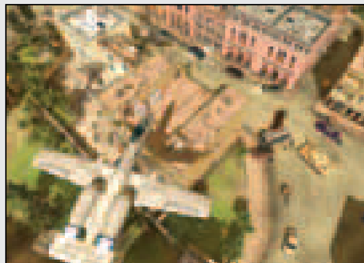
JOINT TASK FORCE

Угроза с Ближнего Востока. Идейный последователь C&C: Generals.



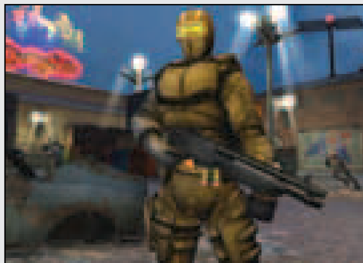
GHOST WARS

Еще одна RTS «нового поколения». Свяжем руки арабским террористам!



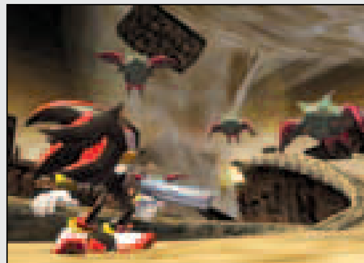
SIN EPISODES

Ричард «Levelord» Грей представляет «многосерийный» FPS Sin Episodes.



SHADOW THE HEDGEHOG

Новый трехмерный Соник? Мы расскажем вам, как размножаются ежики.



«СИ»

СТРАНА ИГР
ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ
основан в 1996 году

ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ

TABULA RASA

Игра здорово преобразилась за последний год. Теперь это не фэнтезийная MMORPG, а научно-фантастический онлайновый экшн.

WRC: RALLY EVOLUTION

Мы съездили на презентацию этой замечательной игры в Лондон, пообщались с разработчиками. Еще на Pursuit Force (PSP) глянули. Об этих играх вам и расскажем.

ROMANCING SAGA

Новая RPG от Square Enix скоро будет локализована на Западе.

TWISTED METAL: HEAD-ON

Сетевой автомобильный боевик для PSP с отличным мультиплеером.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.
№16 (193) АВГУСТ 2005
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин	chikitos@gameland.ru	зам. главного редактора
Константин Говорун	wren@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Александр Фролов	frolov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Аня Старостина	starostina@gameland.ru	дизайнер
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Сергей Нагаев	nagaev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельнийчук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@glc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru	

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company	publisher	
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *strana@gameland.ru*, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная





СТРАНА
ИГР
eidos
HITMAN™
BLOOD MONEY



1С
ФИРМА «1С»
СТРАНА
ИГР
Dungeon Siege II
GAS powered GAMES
Microsoft
game studios




СТРАНА
ИГР
killer7
CAPCOM


RIVIERA
THE PROMISED LAND
ATLUS
СТРАНА
ИГР

СТРАНА ИГР || 16 | 193 || АВГУСТ || 2005

Dungeon Siege II || Hitman: Blood Money || The Suffering 2 || L. A. Rush || Восточный фронт || Myst V || SOCOM 3 || Codename: Panzers Phase Two || Killer 7 || Juiced || Samurai Western